

№ 6 (90)
июнь 2007 год
Издается с января 2000 года
Выходит раз в месяц
В розницу цена свободная
ISSN 1992-7835
9 771992 783004
виртуальные радости
http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com
Обзоры
Two Worlds
Take Command: 2nd Manassas
The Ship: Остаться в живых
Pirates of the Caribbean: At World's End
Полный привод: УАЗ 4Х4. Уральский призыв
Spider-Man 3: The Game
Penumbra: Overture – Episode One
Анонс
Тургор
Stranger
Кино
Очень Эпическое Кино
Топь
Человек-паук 3
Ложное искушение
Шрэк Третий
Пророк
Пираты Карибского моря: На краю света
Приставки
Grand Theft Auto: Vice City Stories
Подробности
Lineage 2. Тактики PvP. Blade Dancer и Sword Singer
Мир Зоны. Часть 1
Другие миры
Мир глазами японцев. Сиквел Sakura Wars
Spider-Man 3
Pirates of the Caribbean: At World's End
В последнем месяце весны сразу три продолжения легендарных кинолент сошлись в битве за сердца зрителей: «Человек-Паук 3», «Пираты Карибского моря: На краю света» и «Шрэк Третий».
The Ship: Остаться в живых
Two Worlds
Мир игры Two Worlds весьма просторный, бесшовный и свободный к исследованию чуть ли не с первой минуты.
Shrek the Third

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

INTRO

Всем привет! Лето наступило, школа закончилась, экзамены начались, а разработчики уже сидят на чемоданах — скоро все потянутся в отпуска. Признаться, мы даже немного расстроились из-за отсутствия стопроцентных хитов в этом месяце — то спасу от них нет, то сиди на голодном пайке. Впрочем, всегда и во всем можно отыскать положительные моменты. К примеру, наш коллектив внимательнее рассмотрел средние по качеству, но отнюдь не провальные проекты. Изнурительная жара не смогла помешать трезво оценить последние киноновинки, а жажда чего-нибудь новенького оказала услугу рубрике "Анонсы".

В первую очередь обращаем ваше внимание на польскую RPG **Two Worlds** (прямая наводка — страница 16), которая ожидалась многими с изрядной долей скепсиса и недоверия. Несмотря на растущие споры вокруг своего детища, разработчики смогли вовремя отправить новинку в печать и теперь ждут не дождутся реакции игроков.

Пока суд да дело, мы не смогли пройти мимо indie-сектора игровой индустрии и рассмотрели два очень любопытных проекта, которые сплошь "независимые" и оригинальные. Речь, конечно же, о хоррор-адвенчуре **Penumbra: Overture — Episode One** (страница 11) и хардкорном варгейме **Take Command: Second Manassas** (отправляемся на страницу 13). "Пенумбра" интересна новым геймплеем, на службу которого поставлена реалистичная физика и интерактивный мир. Двигать ящики, бить бутылки и размахивать молотком оказалось куда интереснее, чем мы это себе представляли. Second Manassas — немного иного толка, что вовсе не умаляет ее достоинств. Варгейм создан, по сути, двумя людьми — разработчики-энтузиасты перелопатили тонны литературы, написали сотни тысяч строк программного кода и при этом умудряются интересно рассказывать о Гражданской войне в США.

По долгу службы рассмотрена и очередная игра по кинолицензии — **"Пираты Карибского моря 3: На краю света"**. Увы, громкий тайтл не пошел на пользу экшену, и Pirates of the Caribbean: At World's End выглядит куда бледнее отгремевшего в кинотеатрах фильма (убедиться в этом можно на странице 15). Кстати говоря, на этом список игр по фильмам не ограничился — каким нам показался **Spider-Man 3: The Game**, читайте на страничке 14.

Кроме того, не проходите мимо **"The Ship: Остаться в живых"** (страница 10), и **"Полный привод: УАЗ 4Х4. Уральский призыв"** (страница 17).

По многочисленным просьбам наших читателей, в этом номере дается торжественный старт серии материалов о главном "отечественном" шутере, **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl.** Нашему отважному сталкеру, Юрию Михайлову, пришлось немало побродить по миру Зоны и убить не один десяток кровососов, чтобы сейчас поделиться подробностями о секретах в фантастическом мире, придуманном ребятами из GSC Gameworld (за ценными сведениями отправляем вас на страницы 26-27).

Но и это не все — если вам до лампочки вид от первого лица, хитрости выслеживания сталкеров и всякие аномалии, то самое время побольше узнать о таком культурном феномене, как аниме. Оказывается, что "девочками с большими глазами" дело вовсе не ограничивается — больше вам расскажет статья на страницах 28-29.

Как всегда, обращаем ваше внимание на постоянные рубрики газеты, вроде "Нашей почты", "Кино" и "Анонсы" — там сфокусировано немало полезной и нужной информации, которая пригодится при походе в кинотеатр или магазин компьютерных дисков.

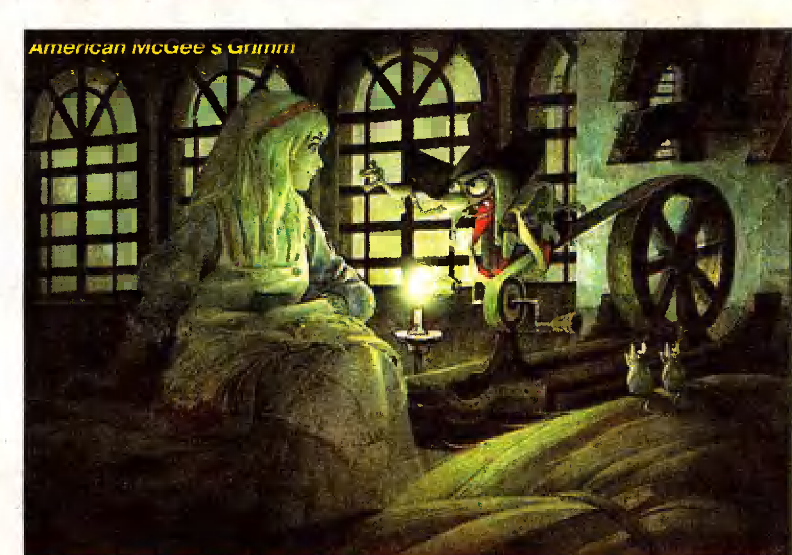
За сим позвольте сказать вам "до свидания", мы не прощаемся и увидимся в следующем месяце. Изучайте номер, читайте на здоровье и играйте только в хорошие игры!

АНОНСЫ

Если вдруг вам чего-то не хватает в The Sims 2, вовсе не обязательно искать причину и напрягать мозговые извилины. Положитесь на студию EA Redwood Shores, которая знает толк в адд-онах и выпустит шестое дополнение к "игре всех времен и народов". Пока досточтимые фанаты прикидывали, какими будут третьи симы, разработчики решили анонсировать новый expansion-пак под названием **The Sims 2: Bon Voyage**. В нем виртуальные человечки смогут запаковать чемоданы/рюкзаки и махнуть в отпуск — погреть ручки возле костра на природе или поселиться в престижном отеле на каком-нибудь курорте. Время появления адд-она на прилавках с позиций маркетинга выбрано очень верно — осенью, аккурат после школьных каникул и массовых отпусков. Ведь кто откажет себе в удовольствии вспомнить лучшие деньки и свозить своих подопечных на прогулку?

Это случилось! На прошедшем в Сеуле фестивале Blizzard Worldwide Invitational компания Blizzard официально анонсировала, рассказала и показала первые кадры **StarCraft 2**, легендарной игры, первая часть которой увидела свет в 1998-м году. Оказалось, что мысли о полноценной второй части возникли у разработчиков еще в 2003-м году, аккурат после релиза еще одной иконы хардкорных игроков, WarCraft III: The Frozen Throne. Созданная по такому случаю фокус-группа из 40 разработчиков не спеша работала над продолжением StarCraft и теперь готова поделиться своими мыслями относительно будущего стратегического сериала. В первую очередь, конечно, обращает на себя внимание обновившаяся графика — сохранив "старкрафтовский" стиль, художники добавили ярких тонов и сделали картинку более свежей. В отличие от того же Command & Conquers: Tiberium Wars, близзардовцы отказались от заигрываний с новыми расами — их по-прежнему три: зерги, протоссы и земляне. Геймплей обещают существенно не менять, хотя игроки и увидят новых юнитов, постройки и значительно удлинившееся древо технологий. Несмотря на теперешнюю онлайновую направленность большинства игр, StarCraft 2 предложит интересный сингл и позволит найти противников на обновленном веб-сервере battlenet.net. С игрой будет поставляться продвинутый редактор карт, который наверняка послужит источником множества модификаций. Президент Blizzard Entertainment, Майк Морхайм (Mike Morhaime), поспешил заверить собравшихся на презентации в том, что его компания намерена создать идеальное продолжение оригинального StarCraft, никоим образом не поломав общих принципов геймплея и баланса игры.

О новом проекте, над которым работает Американ МакГи, было известно практически всем — это зловещая сказка (вовсе не для детей) под названием **American McGee's Grimm**. Официального анонса пришлось подождать, причем сделал его не кто-нибудь, а знакомый онлайновый сервис GameTap — благодаря ему мы ежемесячно получаем долю юмора в "эпизодическом" квесте Sam & Max. Кстати говоря, American McGee's Grimm тоже будет "сериальным", каждая глава станет заканчиваться на самом интересном (для этого явления даже термин специальный придуман, "клиффхэнгер" называется), а всего разработчики новой студии Spicy Horse намерены придумать 24 эпизода. Первая серия хоррор-адвенчуры запланирована на весну 2008-го, дальше — как пойдет. Как утверждает МакГи, в основе сюжета лежат классические сказки немецких братьев Гримм. Игроки смогут активно участвовать в событиях, изменять канву истории и открывать страшные тайны. Судя по первым скриншотам, Американ решил возвратиться к истокам ошеломительной American McGee's Alice — игры, которую называют чуть ли не "золотой" вехой в индустрии компьютерных игр.


American McGee's Grimm

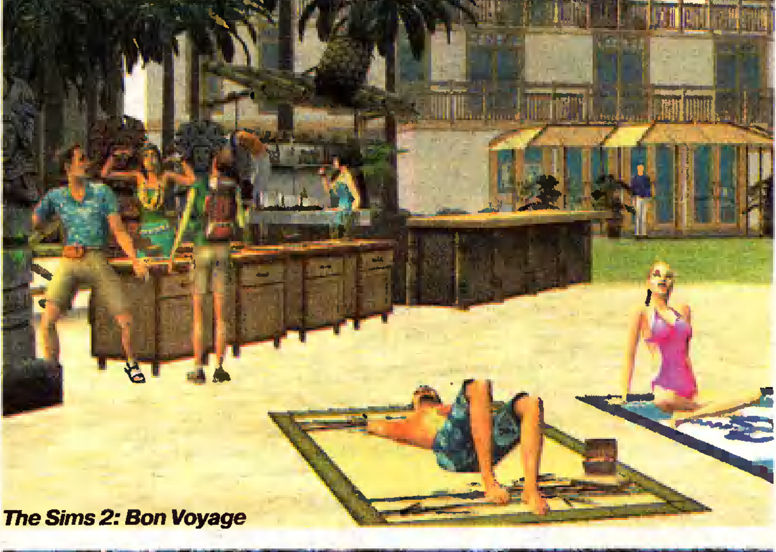
Прошло не так много времени с появления на прилавках локализации SplinterCell: Double Agent, как поклонники "трехглазого" были порядком шокированы решением UbiSoft кардинально сменить имидж Сэма Фишера. На преждевременно всплывших в Сети скриншотах наш любимчик был замечен в разношерстной толпе — вчерашний герой стелс-боевиков мало отличался от обычного бомжа. Устав от слухов и пересудов, французская компания скоренько анонсировала **Splinter Cell Conviction**, оформила соответствующего вида веб-страничку (http://splintercell.us.ubi.com/conviction) и категорично заявила "coming soon". То бишь — ждите подробностей. Впрочем, кое-какие детали о новой части Splinter Cell уже есть.


Splinter Cell Conviction

Во-первых, интрига закрутится вокруг того, что Сэма в очередной раз предали (причем, в известном агентстве "Третий эшелон"). Во-вторых, в заложники взяли нашу связную, Анну Гримсдоттир. Ну и, в-третьих, теперь геймплей подвергнется основательному пересмотру — Сэм взял пару уроков у Хитмана, перестал практиковать тотальный стелс и нашел новые способы устранения врагов. Главным прикрытием у "зеленоглазого" шпиона станет толпа — в ней несложно затеряться. Олдскульные поклонники Splinter Cell уже сейчас начинают хаять разработчиков — отныне прятаться по углам вовсе не обязательно. Самое лучшее, что можно предпринять в такой ситуации — это проявить немного терпения, подождать подробностей от девелоперов и дождаться релиза игры, которая, кстати, заявлена для платформ Xbox 360 и PC. Вдруг не так страшен черт, как его малюют?

Полковника никто не ждет, полковнику никто не пишет... Зато наш неугомонный полковник Том Клэнси горазд на всякого рода бредовые милитари-сюжеты. Очередной его опус, например, лег в основу свежеанонсированной стратегии (!) **Tom Clancy's EndWar**, которая хоть и появится на PC, будет "заточена" под консоли нового поколения. Ubisoft, ответственная за тайтл, уже довольно потирает ручки в предвкушении огромных прибылей — оно и неудивительно, ведь игра полнится нововведениями и вбуханными в нее деньгами. Сюжет расскажет о Третьей мировой войне — по мнению Клэнси, это дело будущего. Традиционной "зеленой" рамки не будет: вместо этого разработчики решили реализовать отдачу приказов голосом (командный тон уже можно тренировать). Графика обещана некст-геновская, хотя скриншотов пока мало. Что ж, бета-тест намечен на ноябрь нынешнего года, так что ждать очередной порции подробностей осталось не долго.

Мы уже давно привыкли, что канадская Electronic Arts выдает нам раз в год очередную серию аркадного автосимулятора Need for Speed. "Случившийся" на этот раз **Need for Speed ProStreet**, тем не менее, заставит нас удивленно вскинуть брови. Огромные мегаполисы, полиция, стритрейсинг, девушки с пышными формами — на свалку, теперь всем заведуют его величество Реализм и попытки разработчиков избавиться от слова "аркадность" при определении жанра их детища. Подумать только, нам придется выяснять отношения с соперниками только на специализированных треках, думать о каких-то долях секунды и пытаться "сделать" остальных по всем правилам гоночных соревнований. Electronic Arts вняла многочисленным просьбам игроков и на этот раз введет в ProStreet реалистичную модель повреждений автомобиля, систему тюнинга Autosculpt и возможность самостоятельной настройки технических узлов болидов. Несмотря на то, что работы над новой частью Need for Speed начались практически одновременно с разработкой Carbone, автосимулятор будет готов только к ноябрю текущего года — публика как раз "подоспеет" из всех отпусков и обеспечит приличные продажи. Как всегда, "стричь" будут большинство известных платформ — PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP и PC.


The Sims 2: Bon Voyage


StarCraft 2


Need for Speed ProStreet

ДАЙДЖЕСТ

Нешуточные страсти сейчас кипят вокруг **Gothic 3** — ролевой игры, которая вмиг стала синонимом словам "баги", "глюки", "тормоза". Впрочем, сейчас речь не об этом: из-за вспыхнувшего непонимания между издателем и разработчики мы, скорее всего, лишимся адд-она к третьей части и получим Gothic 4 вовсе не такой, какой мы ее себе представляли.

Начался весь сыр-бор из-за того, что студии Piranha Bytes не понравился ход переговоров с компанией JoWooD Productions — издатель видит **Gothic 4** мультиплатформенной и, кроме всего прочего, выразил недовольство качеством третьей части. "Ну и черт с вами", махнули рукой девелоперы и предпочли не иметь больше дела с давним партнером. Ответ от JoWooD не заставил себя ждать — сотрудники компании пообещали не забыть популярный бренд и анонсировали скорое обновление для Gothic 3, которое исправит все ошибки "сырой" версии игры. По утверждению господина Стефана Бергера, менеджера по производству JoWooD Productions, затем компания возьмет курс на полноценный адд-он для Gothic 3, а после примется и за четвертую часть ролевого сериала (мультиплатформенность которого — уже практически решенный вопрос). И все выходит шоколадно, если бы не вопрос прав на вселенную "Готики" — пока JoWooD лупит себя в грудь и вещает о великом будущем RPG, принадлежащая фирме Pluto13 GmbH студия Piranha Bytes недоумевает — никаких прав на Gothic немецкий издатель не покупал. Пока стороны выясняют отношения друг с другом, стоит скрестить пальцы — исчезновения столь крупного явления в RPG-мире, как Gothic, нам точно не нужно.

Общеизвестно, что онлайн стирает границы между людьми, делает общение простым и свободным. Взять хотя бы MMORPG — во время рейдов на боссов в празднике жизни участвует и стар, и млад. Крупный менеджер какой-нибудь компании выступает в качестве хилера, баффает компанию уже женатый мужчина, а в качестве танка значится совсем еще прыщавый юнец... Ну разве это не прекрасно, что такие разные люди находят общий язык, получают удовольствие от общения и забывают о злободневных проблемах? Теми же посылами, вероятно, руководствуются и разработчики из исландской компании CCP Games, чья космическая MMO **EVE Online** славится одним из самых дружных комьюнити. Ребята не только создали огромный виртуальный мир, но и сами не прочь поучаствовать в его функционировании — немало членов CCP состоят в игровых кланах. Однако есть в этом духовном единении девелоперов и пользователей обратная сторона медали: ведь кто откажет себе в удовольствии забанить надоедливого товарища или сжульничать в локальных масштабах?



Очередной скандал на этой почве разгорелся и в мае. Началось все с того, что один из разработчиков вступил в одну из игровых корпораций, без предупреждения нарек себя управляющим, а через 15 минут самого же себя уволил. Увидав такого рода "беспредел", несколько игроков вполне резонно возмутились, настрочили соответствующую кляузу на официальном форуме EVE Online, а затем немало удивились, когда созданного топика не увидели. Оказалось, сотрудник CCP решил "замести" следы своего жульничества, да малость переусердствовал. В итоге произошел крупный скандал, в адрес головного офиса CCP было отправлено коллективное письмо обиженных игроков, а некоторые геймеры и вовсе поклялись никогда не запускать исландскую MMORPG на своем компьютере. Официальные лица разработчиков пообещали утрясти ситуацию, наказать виновных и повнимательнее следить за шаловливыми сотрудниками.

В прошлом номере ВР мы упомянули о празднике на улице Guild Wars, которая отметила свое двухлетие. Было бы крайне несправедливо умолчать о третьем дне рождения у **Lineage II** — еще одном корейском "чуде", покорившем миллионы игроков во всем мире. Называемая в простонародье "линейкой", эта MMORPG крайне удачно совмещает режимы PvP ("игрок против игрока") и PvE ("игрок против окружающей среды"). Недавно, кстати, Lineage II разродилась шестым по счету мини-дополнением, The Chaotic Throne: Interlude, которое еще больше сплотило игровое сообщество.

За три года на территории Северной Америки и Европы было создано 3.8 миллиона аккаунтов (естественно, статистика учитывает данные только официальных серверов), но лишь 33 персонажа смогли достичь максимального, 80-го уровня. Чтобы игроки смогли почувствовать атмосферу масштабного праздника, компания NCsoft запустила линейку специализированных квестов, порадовала новым оружием и доспехами, а также привела массу любопытных фактов из истории Lineage II. Среди прочего можно упомянуть о более чем 50 тысячах кланов, созданных за время существования игры; почти 619 миллионах зафиксированных "смертей" персонажей, а также 42 праздниках ("ивентах"). Lineage II — игра с большим потенциалом, поэтому о ней мы наверняка еще услышим не раз.

Оказывается, при определенных условиях создание собственных карт для популярного шутера **Counter-Strike** может оказаться подсудным делом. Во всяком случае, так произошло в Техасе, где студент одного университета воссоздал место своей учебы — отныне аудитории стали местом ожесточенных разборок между террористами и силовыми структурами правопорядка. Учителя и знакомые горе-моддера не пришли в восторг от "поделки" и сочли за лучшее сообщить об увлечении студента в полицию. Закон живо заинтересовался картостроением для CS, обвинил неосторожного студента в возможных связях с террористами и отправил социально опасного субъекта на обследование в больницу. Вдруг у парня с психикой что-то не в порядке и он решит перестрелять других студиозусов? А пока суд да дело, ректорат подписал приказ об отчислении 17-летнего молодого человека. О времена, о нравы...



ИНТЕРНЕТ



Вслед за громким анонсом **StarCraft 2,** Blizzard Entertainment запустила официальный сайт проекта — www.starcraft2.com. Стильно оформленный ресурс щеголяет роскошнейшими артами, первыми скриншотами и видеороликами игры, а также небольшим рассказом об одной из рас — протоссах. Кроме того, разработчики удовлетворили праздное любопытство фанатов, предоставили материал для небольшого FAQ, выложили 20-минутный геймплейный видеоролик с презентации StarCraft 2. Стоит ли напоминать, что информационное наполнение сайта будет неуклонно расти — смело забивайте линк в "Закладки".

Знаете, настоящие поклонники постапокалиптических вселенных таки верят в то, что **Fallout 3** рано или поздно появится на прилавках. Благо, повод для этого в последнее время появился значительный — "ожила" официальная страничка, посвященная легендарной изометрической RPG (http://fallout.bethsoft.com). Разработчики, как могут, подогревают интерес к Fallout 3: например, каждую неделю выкладывают один скриншот из грядущего проекта. Но самое "вкусное" впереди — тикающий счетчик возвещает, что пятого июня появится первый тизер долгожданной ролевки.





Интересующихся судьбой заманчивой action/RPG **The Witcher** (у нас известна как "Ведьмак") становится все больше — вполне вероятно, что поляки вытянут игру на мировой уровень. Среди русскоязычных ресурсов о непоколебимом и отважном Ведьмаке стоит выделить фан-сайт "Хроники Каэр Морхена" (www.witcher.net.ru) — именно здесь собирается большинство поклонников качественного фэнтези и творчества Анджея Сапковского в частности. Помимо массы интересных материалов о ходе разработки игры, сейчас проводится голосование на тему "Голос для Геральта". Издатель локализации The Witcher, "Новый диск", дает возможность игрокам самолично определить актера, чьим голосом заговорит главный герой игры. Для посильного вклада в локализацию следует скачать сэмплы голосов пяти финалистов, выбрать лучшую кандидатуру и незамедлительно просигнализировать администрации сайта.

Открывать официальные сайты онлайновых игр заранее — очень правильный поступок, именно так будущие игроки смогут узнать все о сеттинге проекта, особенностях геймплея и игровых классах/расах. Вот и командный боевик **Enemy Territory: Quake Wars** обзавелся крупным интернет-порталом (http://community.enemyterritory.com), на котором можно почерпнуть массу интересной информации о детище компаний Splash Damage и Activision. Администрация официального комьюнити все время держит руку на пульсе событий, оперативно выкладывает скриншоты, арты и новости Enemy Territory: Quake Wars. Пока пустуют только два раздела: "Серверы" и "Статистика", что вполне логично — релиз-то намечен на осень этого года, поэтому все пока заняты подготовкой к масштабным баталиям.

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объём/ дата	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
Ex Machina: Arcade	Гоночная аркада	1 DVD	Buka Entertainment	Targem Games	57% (32)
Fairy Godmother Tycoon	Экономическая управленческая стратегия	75 MB	Electronic Arts	Electronic Arts / Mock Science	- / -
Halo 2	Шутер от первого лица (FPS)	н/д	Microsoft	Bungie Studios / Microsoft Game Studios	75% (12) / 6,3 (24)
Monster Madness: Battle for Suburbia	Аркада	3850 MB	SouthPeak Interactive / Акелла	Artificial Studios	90% (1) / 7,0 (308)
Pirates of the Caribbean: At World's End	Экшен от третьего лица (TPS)	1800 MB	Disney Interactive Studios / Snowball Interactive / Новый Диск	Eurocom Entertainment Software	61% (3) / -
Sam & Max: Episode 6 Bright Side of the Moon	Квест	н/д	Telltale Games	Telltale Games	82% (20) / -
Scratches: Director's Cut	Квест	810 MB	Got Game Entertainment / Play Ten Interactive / Руссобит-М	Nucleosys	- / —
Shrek the Third	Детская аркада	2200 MB	Activision	Beenox Studios	66% (6) / -
Tomb Raider: Anniversary	Экшен от третьего лица (TPS)	1035 MB	Eidos Interactive / Новый Диск	Crystal Dynamics	84% (3) / -
Two Worlds	Ролевая игра	7550 MB	Zuxxez Entertainment / Акелла	Reality Pump	- / 8,6 (74)
UFO: Extraterrestrials	Пошаговая стратегия	1950 MB	Tri Synergy / Новый Диск	Chaos Concept	70% (4) / 6,0 (5)
Завтра война: Фактор К	Космический симулятор/аркада	1 DVD	1С	CrioLand	- / -
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Culpa Innata	Квест	июнь	Акелла	Momentum AS	-
Driver: Parallel Lines	Гоночная аркада	26 июня	Ubisoft Entertainment	Reflections Interactive	-
Lost Planet: Extreme Condition	Экшен от третьего лица (TPS)	июнь	Capcom	Capcom	-
Overlord	Экшен от третьего лица (TPS)	26 июня	Codemasters	Triumph Studios	-
Rail Simulator	Симулятор железной дороги	июнь	Electronic Arts	Kuju Entertainment	-
Seven Kingdoms: Conquest	Стратегия реального времени	26 июня	Enlight Software / Акелла	Enlight Software / Infinite Interactive	-
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Шутер от первого лица (FPS)	26 июня	Ubisoft Entertainment / GFI / Руссобит-М	GRIN	-
The Sims: Pet Stories	Социальный симулятор	июнь	Electronic Arts / Софт Клаб	EA Redwood Shores	-
Адреналин 2: Час пик	Гоночная аркада	июнь	1С	Gaijin Entertainment	-
В тылу врага 2: Братья по оружию	Стратегия реального времени	июнь	1С	Best Way	-

** Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 4 июня, в скобках — количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках — количество проголосовавших)*

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Supreme Commander

Название локализации: *Supreme Commander*
Разработчик/Издатель: *THQ/Gas Powered Games*
Издатель локализованной версии/ Локализатор: *Buka Entertainment*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Supreme Commander стала первой "большой" стратегией нынешнего года (второй, как вы помните, оказалась Command & Conquer 3: Tiberium Wars). Это и неудивительно, планы по созданию SC Крис Тейлор вынашивал несколько лет. И планы эти, надо сказать, были воистину грандиозными, а в чем-то даже почти сумасшедшими. Отсутствие лимита юнитов, огромные карты вплоть до 40*40 километров и еще много разных заявлений, которым мало кто верил, слышались от именитого разработчика. Но, как оказалось, Тейлора рано было записывать в сумасшедшие, все свои обещания он честно сдержал и создал достойного преемника традиций Totatal Annihilation — той самой первой настоящей 3D-стратегии, с идеями, намного опередившими свое время, которая, к сожалению, была беспощадно растоптана набирающим обороты StarCraft'ом. Да, безусловно, жаждущий мести Крис взял реванш (как полагают многие, название его новой игры не спроста оказалось Supreme Commander, ведь в сокращении оно пишется так же, как и детище Blizzard), Supreme Commander стала настоящим хитом, с кучей тактических возможностей, выверенным балансом и небывалым масштабом происходящего.

Локализатором Supreme Commander на просторах СНГ выступила компания Buka Entertainment, которая радует не только тем, что занимается издательством и переводом множества игр, причем в основном известных и ожидаемых, но и делает это весьма оперативно. Не изменила Бука своим правилам и в случае с SC. Уже 5 апреля, то есть немногим спустя полтора месяца, на прилавках магазинов можно было найти русскую версию Supreme Commander. Игра поступила в продажу как в экономичном jewel-издании, так и в боксовом варианте, который наверняка будет интересен фанатам. В него вошли собственно сам диск с игрой, толстый печатный мануал, три наклейки с эмблемами противоборствующих сторон и двухсторонний плакат с изображением ключевых персонажей и карты боевых действий.

Что же касается качества самой локализации, то она получилась неоднозначной. Хотя оценка работы Буки склоняется ближе к "хорошо", до идеала далеко. Так, с одной стороны, имеется отлично переведенный мануал, который может оказаться более чем полезным. В нем можно узнать о тонкостях игры, найти описание юнитов, и даже более детально познакомиться с каждой из представленных рас и с историей мира, в котором развернется все действие. На должном уровне и перевод readme-файла. С его помощью вы не только освоите управление игрой, но и разузнаете, как создать и настроить игру по локальной сети или через GPGNet. С последним, кстати, могут возникнуть трудности. Дело в том, что многие игроки из СНГ сталкиваются с проблемой подключения к этой системе. То ключ не подходит, то кучу патчей до этого нужно выкачать, а то и вовсе вылетают постоянные ошибки. Является ли это простым совпадением или же Бука в чем-то накосячила — непонятно. Так что просто сделайте заметку на будущее, что с игрой через GPGNet могут возникнуть определенные затруднения, причины которых невыяснены до сих пор.

Порой у меня возникали претензии и к озвучке. Конечно, с одной стороны, слишком критиковать не хочется: в свете последних тенденций, когда в локализациях русской озвучки нет вообще, Бука является чуть ли не последним из могикан. Но актеры порой перебарщивают с эмоциями, иногда наоборот — недодают их. Кроме того, все диалоги в игре подверглись постобработке, что, по идее, должно было пойти им на пользу, но как из любого правила есть исключения, так и в "русском" Supreme Commander некоторые "речи" персонажей смотрятся хуже, чем в оригинале. Не понравилась, например, озвучка вступительного ролика. После обработки голос рассказчика звучит так, будто он самый настоящий восставший из мертвых зомби.

Перевод текста в самой игре выполнен на должном уровне. Каких-либо изъянов или неточностей найти не удалось. Правда, проявилась и извечная проблема локализаций: английский намного точнее и конкретнее, чем наш "великий и могучий", поэтому большинство описаний не помещаются в отведенные для них слоты. Хоть и не критично, но смотрится это непривлекательно.

В целом локализацию Supreme Commander можно назвать более чем достойной. Некоторые шероховатости в озвучке да проблемы с длинными описаниями — вот, пожалуй, и все недостатки русской версии игры. Так что теперь проблемы с английским не станут помехой для игры в SC.

Оценка игры: 8,5
Оценка локализации: 8

Антон Костюкевич

Диск предоставлен интернет-магазином www.diski.by

Shadowgrounds

Название локализации: *Shadowgrounds: Твари из космоса*
Разработчик: *Frozenbyte*
Локализатор/издатель: *"Акелла"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



В прошлом году мы имели честь попробовать на вкус изометрическую аркадную "стрелялку" Shadowgrounds — весьма интересный продукт от молодой студии Frozenbyte. Эдакая смесь DooM III и Crimsonland, Shadowgrounds забавляла нас "мясным" геймплеем и чуть-чуть пугала жуткими звуками и недружелюбными монстрами одновременно. Напомнить игрокам об этом сочетании ощущений взялась "Акелла", чьи сотрудники год с лишним после официального релиза проекта выдали нам локализацию Shadowgrounds, носящую в русской версии название "Shadowgrounds: Твари из космоса". И над чем же больше года старались "акелловцы"?

Справедливости ради стоит отметить, что "Акелла" преподносит игровому сообществу действительно неплохую локализацию. В русифицированной Shadowgrounds практически все в полном порядке. Речь персонажей полностью "портирована" на русский язык, с текстом — та же ситуация. Даже на стенках английские надписи локализаторы закрасили и заменили "великими и могучими" аналогами. Шрифты вполне стандартны и хорошо читабельны. Перевод очень даже адекватный. А вот озвучка...

Единственное, с чем сотрудники "Акеллы" явно просчитались — подбор актеров для озвучивания монологов/диалогов. Дело в том, что Shadowgrounds своим сюжетом и игровым процессом должна настраивать пользователя на серьезный лад, а товарищи, которые вещают "за кадром" на русском языке, больше смахивают на героев детских мультфильмов: то сонно мямлят, то весело щебечут, будто не за свою жизнь сражаются, а на пикник выбрались...

Мануал отсутствует как на самом диске, так и в папке с игрой. Нужен ли он? Навряд ли. Но хотя бы для "галочки" или в качестве последнего мазка могли "акелловцы" руководство пользователя и сделать.

В целом, локализация вышла более чем добротная. Если бы еще в процессе русификации Shadowgrounds были задействованы подходящие актеры — можно было бы смело ставить "Акелле" "девятку" или — чем черт не шутит? — даже "десятку".

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 8

Павел "barney" Брель

Infernal

Название локализации: *"Дьявольщина"*
Разработчик: *Metropolis Software*
Локализатор/издатель: *"Акелла"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Этой весной увидел свет занятный TPS от Metropolis Software под названием Infernal, вышедший как для персональных компьютеров, так и для консоли Xbox 360. Занятной Infernal оказалась по следующим причинам: во-первых, разработчики показали, что мультиплатформенная "стрелялка" с видом от третьего лица может быть не только красивой, но и удобной в управлении и с хорошей камерой; во-вторых, затасканная концепция противостояния Рая и Ада (в данном случае — Небес и Бездны) была обрамлена в довольно крепкий для середнячка сюжет.

Русифицировать Infernal вызвалась "Акелла", окрестившая проект "Дьявольщиной". "Благодаря" стараниям локализаторов, в целом неплохой проект предстал перед русскоязычными игроками в весьма неприглядном переводе.

Судите сами: в "Дьявольщине" на русский язык переведены три "области". Во-первых, меню (не смейтесь: могли ведь и на английском оставить). Во-вторых, большинство надписей на экранах виртуальных компьютеров и местных систем безопасности. В-третьих, речь персонажей — точнее, ее текстовая часть — и задания с подсказками. Однако Райан Леннокс (главный герой игры) и компания все так же говорят по-английски, а субтитры оставляют желать лучшего: из-за безобразной работы сотрудников "Акеллы" текст диалогов/монологов персонажей при переводе был доведен чуть ли не до примитивного вида — и в оригинале неплохие и даже интересные, но коряво озвученные реплики игровых фигур потеряли относительно богатое лексическое наполнение и превратились в банальщину. Общий смысл передан — красный слог исчез. Смазанная озвучка, впрочем, осталась.

И не ищите мануал: ни на диске, ни в папке с установленной игрой его просто нет. Зато есть Readme.doc на русском языке с никому, в принципе, не нужной "технической информацией". Благо еще, что "приобретенных" глюков и багов в "Дьявольщине" замечено не было — но это в некоторой степени компенсируется системой защиты StarForce, которая раздражает уже одним своим названием...

Оценка игры: 7,5
Оценка локализации: 4

Павел "barney" Брель

Test Drive Unlimited

Название локализации: *Test Drive Unlimited*
Разработчик: *Eden Games*
Локализатор/издатель: *"Акелла"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Безграничный тест-драйв начался в минувшем марте, когда Atari издала весьма недурственный аркадный автосимулятор Test Drive Unlimited от студии Eden Games. Тысяча с верхом километров дорог гавайского острова Оаху, более сотни самых разных — от "среднего класса" до luxury cars — средств передвижения и занятный режим игры online... Если бы создатели проекта не напортачили при разработке некоторых моментов игры, мы могли бы назвать Test Drive Unlimited лучшим аркадным автосимулятором нашего времени. Не сложилось...

Ответственность за подачу Test Drive Unlimited русскоязычным игрокам легла на плечи "Акеллы". И хотя работы для "акелловцев" при русификации проекта было не так уж и много, справедливости ради стоит сказать, что мелочей в Test Drive Unlimited хватает. И локализаторы справились практически со всем.

Во-первых, все меню, подсказки и прочая текстовая информация переведены, можно сказать, идеально. На английском остались лишь названия моделей автомобилей/мотоциклов, районов острова и "заглавия" попутчиков и топ-моделей — в общем, почти все имена собственные. Учитывая современные реалии (на латинице сейчас умеет читать практически любой русскоязычный гражданин сознательного возраста), такой шаг можно не только понять, но и одобрить. Шрифты подобраны стандартные, зато вполне читабельные.

Во-вторых, устная речь — правда, ее в Test Drive Unlimited совсем немного — обитателей Оаху "портирована" на русский язык адекватно, без огрехов и невнятного произношения, а актеры для озвучивания подобраны более чем подходящие.

В-третьих, сотрудники "Акеллы" позаботились о начинающих виртуальных гонщиках и создали весьма информативный и красочный мануал — его вы найдете в папке с установленной игрой.

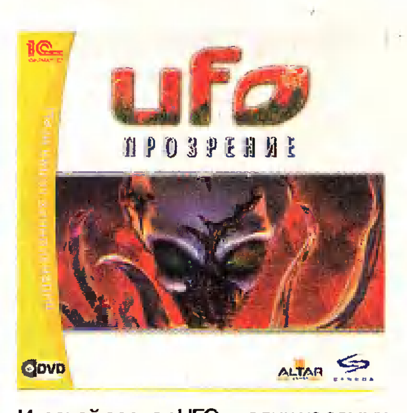
В общем, "Акелла" порадовала нас действительно классной локализацией. Must have для людей, которые прониклись оригинальной Test Drive Unlimited и не хотят довольствоваться пиратским переводом.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 9,5

Павел "barney" Брель

UFO: Afterlight

Название локализации: *"UFO: Прозрение"*
Разработчик: *ALTAR Games*
Локализатор/издатель: *"1С"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Игровой сериал UFO — один из самых видных, популярных и длительных в истории индустрии. UFO: Afterlight — предпоследний проект, созданный в рамках знаменитой вселенной (последний, UFO: Extraterrestrials, вышел совсем недавно, 21 мая), — стал яблоком раздора для фанатов.

Некоторые назвали сие творение студии ALTAR Games полным провалом, другие же восхищенно цокали языками. Фирме "1С" по всем канонам коммерции должно быть небезразлично, что думают по поводу игры поклонники мира UFO, но их первостепенная миссия — без неприличных задержек выпустить качественную локализацию. А фанаты сами разберутся.

Забегая вперед, можно сообщить, что полюбившие UFO: Afterlight игроки, обладающие не очень впечатляющими знаниями английского языка (уж больно много в проекте всяческих хитрых терминов), могут прямо сейчас бежать в магазин за русифицированной версией проекта, получившей название "UFO: Прозрение". Локализация вышла на славу. Взгляните сами...

Огромные объемы игрового текста были полностью переработаны сотрудниками "1С". Перевод — на очень высоком уровне: никаких явных промахов и неточностей замечено не было. Озвучка речи персонажей также отличная; местами, правда, суховатая, но четкая и выразительная. Актерам — безоговорочный "зачет". А вот шрифтами локализаторы в "UFO: Прозрении" игрокам нагрузки прибавили: буквы маленькие, при низких разрешениях смазанные — и при беглом чтении текста начинают болеть глаза.

Впрочем, шрифты — пожалуй, единственный недостаток русификации UFO: Afterlight. Для только начинающих втягиваться во вселенную UFO геймеров локализаторы подготовили добротный мануал, который вы найдете в папке с игрой после ее инсталляции.

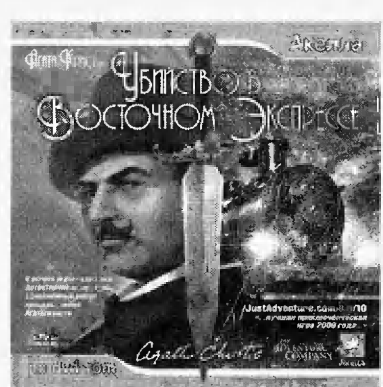
"UFO: Прозрение" — очередная "галочка" в списке отличных локализаций, подготовленных силами "1С". Профессиональная и — что немаловажно — оперативная работа.

Оценка игры: 6,5
Оценка локализации: 9,5

Павел "barney" Брель

Agatha Christie: Murder on the Orient Express

Название локализованной версии: *"Агата Кристи: Убийство в Восточном экспрессе"*
Разработчик: *AWE Games*
Локализатор/Издатель в СНГ: *"Акелла"*
Количество дисков в локализованной версии: *2 CD*



После десятиминутного знакомства с квестом "Убийство в Восточном экспрессе" впадаешь в краткую депрессию. Неужели мы живем в век т.н. Ренессанса жанра? При взгляде на коробку с игроизацией детективной классики, почему-то в это не верится. Отнюдь не эротическая галлюцинация в обличии англичанки-блондинки, заменяющей Пуаро, упрямо утверждает: жанр из ямы не вылез, он только глубже зарылся. Разработчики наивно полагают, что достаточно поселить героев в поезде — и успех Siberia обеспечен. А если главного персонажа детектива, Эркюля Пуаро, на котором вся история оригинала и держалась, взять и отодвинуть на второй план, то игроки просто сметут все экземпляры игры с прилавков в первый же день продажи, а надуманные задачки приобретут сами по себе гениальный тайный смысл. Думаете, случай похож на произошедшее с "Тунгуска: Секретные материалы", где главным достоинством квеста была графика? Мечтайте. "Убийство в Восточном Экспрессе" будто создано с помощью набора инструментов для склеивания адвенчур Wintermute Engine Development Kit. Адвенчура "ни для кого", пытыться ей в ящиках с трэшем и никогда не появляться на свет дневной.

Неудивительно, что к локализации ее в "Акелле" подошли спустя рукава. Не то чтобы она получилась страшненькой, но низкобюджетность и стремление локализаторов сэкономить прет из всех щелей дивными фонтанами. Особенно небольшой бюджет сказался на озвучке. Девелоперы настрочили тьму долгих и ненужных диалогов. Зачем тратиться на то, что вряд ли окупится? Приглашать с десяток актеров, а потом выпустить полную русскую версию, которую никто не купит? Во-во, посему озвучивание осталось нетронутым, и мы, довольствуясь субтитрами, сможем без проблем послушать халтурную озвучку английскую.

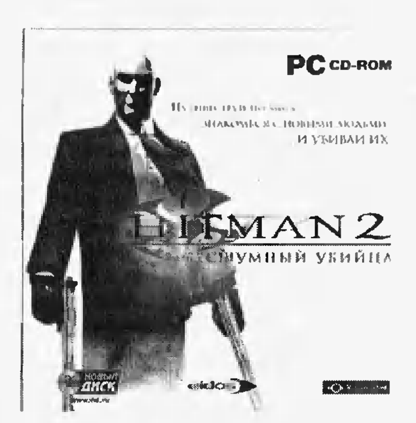
Зато тексты русифицировали полностью, даже мелкие надписи на документах в инвентаре переведены на русский язык. Нетронутыми остался раздел "Создатели", но так как он является роликом в .bik формате, русифицировать не стали. Тоже лишнее денежное вложение. Большой шрифт заголовков в меню, надо понимать, остался в наследие от оригинала, но шрифт субтитров и текстов в диалоговом окне увеличить переводчики не осмелились. А надо бы, скажу. Прочитывая множество текстов, можно легко подпортить зрение, а тут еще шрифт фиолетового цвета и фон черного. Никакие контактные линзы не спасут.

Оценка игры: 3
Оценка локализации: 6

Берлинский Gosha

Hitman 2: Silent Assasin

Название локализации: *"Hitman 2: Бесшумный убийца"*
Разработчик: *IO Interactive*
Локализатор/издатель: *"Новый диск"*
Количество дисков в локализованной версии: *2 CD*



На момент своего появления Hitman 2: Silent Assasin стал громким событием для поклонников качественных игр. Не особо распространенный тогда стелс разбавлялся чуть ли не эталонной графикой, неимоверной реиграбельностью и рядом свежих идей. Но самой главной изюминкой, которой могли гордиться разработчики из датской конторы IO Interactive, был неповторимый стиль и харизма главного героя — профессионального киллера Хитмана. Если первая часть четырехсерийной саги о похождениях 47-го была во многом спорной и противоречивой, то Silent Assasin расставил все точки над "i" и по праву считается одной из лучших игр в эпоху 3D-ускорителей. Но то был 2002-й год — сейчас на вещи мы смотрим немного по-другому.

Стоит признать, что "Новый диск" набил руку на хитовых играх и игроки вправе рассчитывать на достойные локализации. Поочередно издав Hitman: Blood Money и Hitman: Codename 47, российская компания не стала откладывать дело в долгий ящик и порадовала намедни русской версией Hitman 2: Silent Assasin. К счастью, название игры адаптировано чуть ли не идеально — никаких "тихих убийц/киллеров", а именно "Бесшумный убийца".

Стиль, меню, оформление — точь-в-точь как мы могли видеть пять лет назад. К приятностям стоит также отнести бонусы от локализаторов (пяток обоев для рабочего стола и официальные трейлеры последующих частей), а также тот факт, что последующий запуск приложения обходится без лицензионного диска. Идеальная локализация? Отнюдь.

Всю малину портит явно поверхностный подход к локализации актеров и переводчиков. Во-первых, голос мистера фотисевена не слишком натурален, отдает наигранностью и нуждается в хладнокровности. Во-вторых, частенько проскакивают ляпы в диалогах — сицилийская мафия говорит что-то малопонятное на итальянском, в то время как священник обращается к нежданным прихожанам на чистом русском языке. Верный навигатор Хитмана, Диана, все никак не может определиться, как величать главного героя — после фамильярного "ты" тут же обращается на "вы". Текст в брифингах страдает той же болезнью, что и в оригинальной игре — его прокрутка то ускоряется, то замедляется. Наконец, в "Подземной ракете" локализаторы так и не удосужились поработать над саундом в сцене избиения агента — пощечины несогласованны со звуком и смотрится это по-прежнему комично.

В то же самое время невооруженным взглядом видны плюсы локализованной версии — миссия "Вслед за Хаямото" не вызывает критической ошибки и вылета на рабочий стол, надписи на стенах аккуратно переведены, а пройдя возле радиоточки, вы с удивлением услышите русскую речь. В задании "Приглашение на вечеринку" наши толмачи и вовсе решились на пасхалку, снабдив стоящий в гараже лимузин оригинальными номерами.

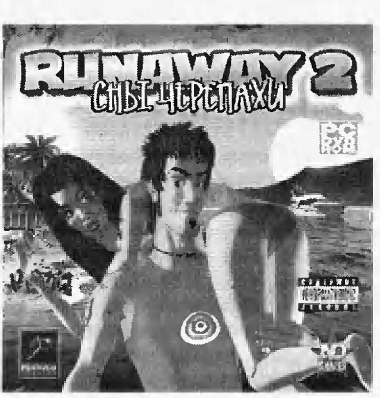
"Hitman 2: Бесшумный убийца" — типичный представитель локализаций среднего качества. Масса положительных моментов портится досадными ошибками, оставшимися в наследство от оригинала. Ах да! Пять лет, которые потребовались для появления локализации, непростительно долгий срок.

Оценка игры: 8.5
Оценка локализации: 7

Антон Борисов
Лицензионный диск предоставлен компанией "ХИТ компани"

Runaway 2: The Dream of the Turtle

Название локализованной версии: *"Runaway 2: Сны черепахи"*
Разработчик: *PENDULO studio*
Локализатор: *Lazy Games*
Издатель в СНГ: *ND Games*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Много лет назад, в 2001 году испанская девелоперская конторка выпустила квест Runaway: A Road Adventure, игра поразила великолепной двухмерной графикой. Ее сиквел, делавшийся шесть лет, наглядно продемонстрировал, что анимационные адвенчуры ничем не уступают трехмерным. И по части сценария Runaway 2 весьма похожа на свою предшественницу: сюжет с каждым диалогом, с каждой локацией растет в глобальном масштабе, к концу обрастая, как корабль водорослями, всякими невероятностями и абсурдностями. Хотя в этот раз, надо признать, он более ровный, логичный и перевариваемый, чему способствуют многочисленные шутки, присутствие пасхалок и просто приколов от разработчиков. Приятно, когда смех не ради смеха, а как бы между делом. Излишние же заскриптованность и линейность при прохождении доставляют хлопот незнающему геймеру. Но это ерунда по сравнению с той фразой, которая ожидает в финале. Продолжение следует... через сколько лет?

В принципе, обозревать эту локализацию было делом скучноватым. Виной тому уважаемая компания Lazy Games, держащая очень высокую планку в переводах, и лейбл "ND Games", присваиваемый "Новым диском" наиболее известным и потенциально успешным играм. В прошлом году такая ситуация произошла с самой душевной игрой прошлого года Dreamfall: The Longest Journey. Итог — локализация ни в чем не уступала оригиналу.

В Runaway 2 было где споткнуться переводчикам, образно выражаясь. Тексты разных типов, часть реплик следовало переводить буквально, определенные литературные обороты — адаптировать для русского уха. В общем и целом, локализаторы с этим нелегким делом справились, им не привыкать к сложностям.

Более тридцати персонажей говорят многими знакомыми голосами. Причем актеры не зевают между репликами, они выкладываются по максимуму, соблюдая все интонации и нюансы фраз. В случае с Runaway 2 это особенно важно, потому что есть немало мест, где неправильное произношение убивает весь юмор сцены. За Брайана отвечал Сергей Бурунов, и, черт побери, он не подвел! Долго я потом вспоминал его "А ты... ничтожество", и даже сейчас я улыбаюсь, вспоминая, насколько точно и живо она была произнесена. А нудный Джошуа в исполнении Бориса Репетура просто бесподобен. Снимаю шляпу.

В локализации найдется, к чему придраться. Как всегда и ко всему, к слову. Ну, к примеру, правильней название следовало бы перевести как "Сон черепахи", тем более, что в самой игре это выражение произносится именно в такой форме. Мануал отсутствует (хотя, на мой взгляд, он здесь и бесполезен, это же не стратегия), зато присутствует readme. Игра переведена и оформлена стильно и качественно, почти как в оригинале, но тестеры парочку опечаток не заметили. Хотя это песчинки на фоне проделанной переводчиками работы.

Оценка игры: 8,5
Оценка локализации: 9,5

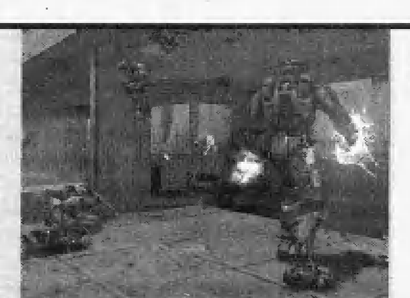
Берлинский Gosha

ЗАДЕРЖИМ...

Ubisoft решила сделать футуристический экшен **Haze** эксклюзивным для консоли PlayStation 3, хотя в официальном пресс-релизе говорилось, что игра появится этой весной на всех платформах, включая PC. Впрочем, перенос релиза на осень и выход Haze на японской приставке не станет поводом для похорон PC-версии. Она выйдет, но только в следующем году.

Студия Mythic, после того, как ее приобрела канадская Electronic Arts, решила повременить с MMORPG **Warhammer Online: Age of Reckoning** — заявленный старт произойдет не в этом году, а в первом квартале 2008-го. "Мистики" говорят, что задержка должна пойти на пользу игрокам, так как у проекта появятся новые особенности и достоинства. На самом деле, конечно, в такие сказки мало кто верит — скорее всего, проект был еще достаточно "сырой", недоделанный, да и до уровня бьющего сейчас всех World of WarCraft не дотягивал. Будем надеяться, что финансовые активы EA положительно скажутся на разработчиках Age of Reckoning и они не забудут привнести в проект массу свежих идей.

У Microsoft явно не заладилось с футуристичным экшеном **Halo 2**, который обещал торжественно прийти к пользователям, своевременно перешедшим на ОС Windows Vista. Началось все, как водится, с переносов



срока релиза — вместо того, чтобы положить приключения мастера Чифа на полки магазинов 8-го мая, разработчики сделали сложные лица и рассказали душещипательную историю про дополнительные тесты для игры. Так и не сказав толком, когда же стоит ждать Halo 2, Microsoft дала своим сотрудникам четкие директивы — все исправить и как можно скорее отправить мастер-диск на "золото".

Хотели как лучше, а получилось как всегда... Первый же блин, точнее партия дисков, оказался бракованным (отгружать долгожданную новинку стали в конце мая) — издатель предупредил о некоторых ошибках в коде Halo 2, из-за которых во время игры можно наблюдать некоторую "наготу". Трезво рассудив, что напечатанные уже диски вполне сойдут за раритет, Microsoft сообщила, что брак из продажи не будет отзывать, а всего лишь наклеит на злополучные коробки соответствующий возрастной рейтинг ("обнаженку" вроде как можно покупать только совершеннолетним пользователям). А обычные диски ждем, к 8-му июня пообещали все исправить.

НОВОСТИ КИНО

Месяц май оказался весьма жарким и для кинотеатров благодаря трем блокбастерам, каждый, что забавно, под номером 3. Рекордсменом во всех отношениях стал **"Человек-паук 3"**. Несмотря на неодобрительные отзывы от кинопрессы, продолжение популярного комикса Marvel стоимостью свыше двухсот с половиной миллионов долларов окупилось, и не единожды. Сумма сборов по всему миру после двух недель превысила отметку 700 миллионов долларов. И, уверен, если бы не вышедшие вскоре "Шрек Третий" и "Пираты Карибского моря 3", Паучок достиг бы и рубежа в 900 миллионов. Что же до последних субъектов, то майские дни для них выдались не особо радужными. **"Шрек 3"** не то, что не смог — **"Пираты"**, вышедшие буквально через неделю, не дали ему повторить кассовый успех предыдущей части. Сами "Пираты" стартовали резво, с размахом, но не настолько, чтобы собрать миллиард.

Братья-режиссеры Ален и Альберт Хьюз, авторы фильма "Из ада" (что о Джеке Потрошителе), берутся за съемки постапокалиптического фильма **Book of Eli**. Суть истории выглядит заманчиво: действие развернется в постапокалиптических Соединенных Штатах, в главных героях — странник, хранящий таинственную книгу, способную спасти мир. Не знаю почему, но мне вспомнился Trigun.

Ликуйте, геймеры, ибо случилось невероятное: 20th Century Fox купила права на экранизацию игры... **The Sims**. Каким киношники видят на экране мегапопулярный симулятор издевательств над людьми, пока неясно. До конкретики — кто в актерах/режиссерах, что за сценарий, дата выхода — еще не дошло, проект только в самом начале своего пути. Пока же ребром стоит другой вопрос: что на очереди, "Косынка"?

Два мэтра западного, да и вообще всего кинематографа — Аль Пачино и Роберт Де Ниро — сыграют вместе полицейских ищеек в новом криминальном триллере. Начало съемок **"Справедливого убийства"** (так называется фильм) намечено на конец лета. Бюджет составляет $60 миллионов.

Студия DreamWorks Animation берется за создание трехмерного мультфильма **"Приключения Тринтина"** про репортера, имеющего привычку попадать в разные неприятности. Мультфильм будет разделен на три серии. Режиссером первой серии будет Стивен Спилберг, второй — Питер Джексон. Имя третьего режиссера держится в секрете. В детстве впал и Роберт Родригес ("Город грехов", "Отчаянный"). Он тоже, как ни странно, хочет снять анимационный фильм. Это будет полнометражный римейк мультсериала 60-70-х годов **"Джетсоны"**.

Создатели всеми любимого South Park Мэтт Стоун и Трей Паркер готовят очередной стеб — проект называется **"Giant Monsters Attack Japan"**, в котором они пройдутся по всем монстрам японских блокбастеров. Однако авторы уверяют, что их новое детище будет "помягче" SP и без рейтинга "до 16 нельзя".

И мимолетом...

Орландо Блум и Скарлетт Йохансон приняты на главные роли в экранизации исторического романа-бестселлера **"Помпеи"** Роберта Харриса; за режиссерским креслом по-прежнему Роман Полански. Стало известно о намерении Майка Майерса запустить **"Остин Пауэрс 4"**, история будет рассказываться от лица Доктора Зло. Мэттью Пэрри снимется в комедии "Laws of Motion" в роли человека, которого безумно достала работа, родственники и т.п. На 2009 год намечен выход **"Терминатора 4"**, знаменующего начало новой трилогии. А Гай Ричи поставит фильм с интригующим названием **"Рок-н-ролл"**. Фрэнк Миллер занялся новым комиксом — **"Spirit"**, о полицейском-мстителе — на главную роль приглашен Сэмюель Л. Джексон.

Берлинский Gosha

НАША ПОЧТА

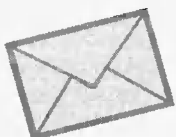
Hell, it`s about time!
("Черт, пора!")
Фраза дня, 19 мая 2007 г.

Доброго всем летнего дня! Не знаю как вам, а мне ушедший май запомнился не какой-то там зашкаливавшей жарой, и уж тем более не Евровидением и прочей ерундой, а событием мирового, если не вселенского, масштаба — да-да, вы о нем уже наверняка прочитали в новостях. Я об анонсе Starcraft II, конечно.

Признаться, давно уже игровой анонс так не радовал. Конечно, в душе никогда не угасала надежда, что Blizzard возродит одну из лучших игр прошлого века и что мы еще встретимся со старыми друзьями на поле боя. Но когда компания сообщила, что новый проект будет объявлен 19 мая, сердце многих фанатов екнуло. А 19 мая и вовсе чуть не остановилось от радости — BLIZZARD! ДЕЛАЕТ!! STARCRAFT 2!!!

Верю, что это скромное название из английского слова и цифры многие воспримут (и воспринимают) совершенно спокойно и даже равнодушно. Многие, но только не те, кто просиживали ночи напролет за сетевыми и модемными, а после — и интернет-баталиями. Только не те, кто удивлялись хитросплетениям сюжета этой гениальной космической оперы. Только не те, кто наизусть помнят все хоткеи до сих пор, даже по прошествии почти 10 лет. Только не те, кто активно обсуждал выход каждого нового патча, кто был на седьмом небе от анонса Brood War. Только не мы, друзья, только не старкрафтеры. И я вас с этим событием искренне поздравляю. Теперь, как говорил классик, "стоило жить, и работать стоило".

Впрочем, до выхода Starcraft II (который состоится не раньше следующего года) еще масса времени, которое не грех потратить, оторвавшись от просмотра роликов по n-ому разу, например, на традиционный обзор ваших писем, которых в мае было удивительно много. Go-go-go!



[Cikada]

Здравствуйте, редакция газеты "ВР" и почтальон Nickky. О тебе, Nickky, и пойдет речь в этом письме, а точнее — о твоем высказывании в майской "Нашей почте". Цитирую (приведу и часть письма Mr.Anderson'а для полной ясности): "А то получается, что обзор можно не читать, а просто глянуть оценку и все", на что уважаемый Nickky отвечает: " А чем это плохо? Из-за нехватки времени, увы, именно таким образом я "читаю" большинство обзоров книг, музыки, игр...". Сказать, что твое высказывание просто поразило, значит, ничего не сказать. Вот, значит, для чего работают в ВР, обзоры пишут, чтобы заполнить газетное пространство, а самая сложная и ответственная работа наступает во время выставления оценок и написания тех самых радостей и гадостей.

Что ж, я не удивлен. Ведь, по законам Мерфи, "если вас могут понять неправильно, вас обязательно поймут неправильно":). Сейчас проясним ситуацию, без проблем.

Так вот, важнейшее замечание: необходимо разделять мою личную позицию и позицию газеты. Все же это совершенно разные вещи. Действительно, в силу различных причин, в большинстве обзоров (и не важно, в каком издании они опубликованы) лично для меня значимее всего — оценка и резюме, на основе которых, как правило, я и решаю, читать материал целиком или нет.

Ты можешь сказать, что я превратно понял твои слова и исказил смысл, ну что ж, давайте разберемся. Буду разбирать по фразам, как любит делать сам почтальон: 1. "А чем это плохо?", — ну что тут сказать... как-то веет безразличием к выполненной работе, то есть авторам газеты безразлично, читают их статьи или нет. Знаете, мне вот, например, было бы неприятно и удовлетворения не принесло бы никакого написание текстов, поступивших в печать, но не оцененных читателем, для которого работаешь.

Я действительно не вижу ничего плохого в таком подходе читателя ("не читать обзор, а просто глянуть оценку"). Читатель волен сам выбирать, каким образом ему удобнее читать тот или иной материал: с начала, с конца, "по диагонали", целиком, отрывками и т.п.

Автор же, безусловно, должен стремиться к созданию максимально качественного и интересного материала, по возможности — одинаково удобочитаемого любым способом;).

2. "Из-за нехватки времени, увы, именно таким образом я "читаю" большинство обзоров книг, музыки, игр...", — тут я просто начинаю медленно ползти под стол, ты, наверное, имеешь в виду, что ВР выходит слишком часто, да? За месяц, получается, никак не успеешь прочитать пяток обзоров... Я, конечно, понимаю, что автор писал о себе, но приводил это в пример тому, что было сказано о ВР, потому и я позволил себе перевести сказанное на ВР.

Переводить сказанное на ВР не стоило. Хотя бы потому, что в ВР не публикуются обзоры музыки и книг.

3. Никак не могу пропустить это "увы", — здесь, на мой взгляд, Nickky пытается уйти от ответственности за сказанное выше, вроде как не хочется так делать, но надо...

Тут все очень просто: "увы" относится к нехватке времени. Жаль, что она существует; жаль, что с ней очень трудно бороться. Именно по этой причине не получается прочитать/прослушать/просмотреть все желаемое, а также написать обо всем, о чем хотелось бы. Да и на полноценное общение со многими хорошими людьми, увы, зачастую не хватает времени. Информационный век, елки-палки...

Не знаю, насколько разноплановый человек Nickky, но представить себе такое количество просто необходимых к прочтению обзоров действительно сложно. Например, я успеваю прочесть ВСЕ интересующие обзоры.

И это очень здорово! Значит, поток информации сбил с ног еще не всех.

Дальше немного размышлений об авторах, газете и читателях. Для чего люди читают ВР? Думаю, у каждого свои причины — я расскажу о своих. Читать обзоры для того, чтобы узнать, что за игра поступила в продажу? Увольте, на момент выхода я знаю об интересующей игре все, что можно о ней знать из привью, и уже задолго до ее появления в продаже ТОЧНО знаю, куплю ее или нет, даже если разработчики не выполнят и половины обещаний. Значит, обзоры ВР автоматически теряют свою информативную ценность для меня, меня просто не интересует, какой в игре звук, диалоги, сюжет и прочее, я предпочту узнать это из самой игры. Итак, для чего же читать тогда обзор?

Рискну предположить, что некоторые читатели лишь из ВР узнают о факте существования и/или появлении определенной игры в продаже. Так что подходов и "наборов требований" к обзорам, пожалуй, все же больше двух (твоего и моего).

Вот здесь и заключается смысл настоящего игрового издания, а именно: написать о неинтересующей игре так, чтобы было интересно читать всем, вне зависимости от пристрастий в этих самых играх, также в тексте явно должно прослеживаться Авторство. Если игра глупая — высмейте ее, умная — увлеките рассказом о ней, но НЕ ПИШИТЕ сухие обзоры с рассказами об и так известных из привью вещах. Право, чтение повторения уже когда-то напечатанного немного в другом контексте и другим автором никого не привлечет. Знаю, что об этом часто пишут в "Нашу почту" и критикуют авторов, которые пишут художественные обзоры. Тут, на мой взгляд, издание должно решить, для кого оно существует: для казуальных читателей, которым важны только оценки в конце статьи, или для людей, которые читают Вас именно за Авторство, за то, что хотя бы иногда кто-то выдает Текст с большой буквы, который можно было ценить, который можно было бы перечитывать и цитировать. К сожалению, прекратило существование лучшее, на мой взгляд, игровое издание России GAME.EXE, но кто читал, помнит Авторов и их Тексты, некоторые вещи, написанные их руками, не забылись и спустя 5 лет.

Раздутое вышло письмо, за что приношу свои извинения, но высказаться было просто необходимо, особенно сейчас, когда ниша Художественного игрового издания не занята, а ВР, в общем-то, — чистый лист. Напоследок хочется пожелать Вам выбрать верное направление дальнейшей работы и поблагодарить за уже сделанное. Nickky, прошу не обижаться, просто наболело. И наболело, по большому счету, именно от писем читателей.

В очередной раз поднимать тему "обзоры vs. Тексты" не хотелось бы, поэтому оставлю финальный пассаж без комментариев. Позиция понятна, спасибо. Я верю, что качество обзоров в ВР будет повышаться. В то же время, боюсь, нишу .УЧУ в ближайшие годы не займет ни ВР, ни какое-либо иное русскоязычное издание.



[Static]

Э-э-э... Привет Никки и редакция. Не люблю всякие уси-пуси, поэтому сразу к делу.

Э-э-э, кхе-кхе, привет! К делу — так к делу! Муси с пусями оставим подопечным тов. Макса Фадеева.

Написать вам меня вынудил некоторый хаос, творящийся в разделе обзоров, этих самых многострадальных обзоров, а также большущие разочарования во многих громких игровых проектах. Уже порядком надоело читать обзоры, которым место на литературном конкурсе или обзоры-хвалебные оды. Насколько я понимаю, обзоры пишутся для обозрения какой-либо игры, а не для демонстрации своего литературного таланта. И, думаю, если не большинство, то многие со мной согласятся.

Многие, уверен, согласятся. Уверен также, что некто под ником Cikada не согласится;).

Хотелось бы видеть в графе "автор" имена/ники штатных авторов, которые, как спортивные арбитры, не будут склонны ни завалить, ни расхвалить проект. Так, прочитав некое число обзоров, явно написанных если не фанатом, то уже точно ярым поклонником игры/серии, я под большим впечатлением ожидал встречи с этим "героем", получившим запредельные оценки. Но вот установка прошла успешно, игра запущена и тут наступает момент под названием "..... подкрался незаметно". Все то, что было расхвалено в обзоре, просто-напросто перечеркивается жутким геймплеем и тупейшим ИИ, о чем ни слова не было в обзоре. А иногда второе просто было следствием первого. И буквально через 10-15 минут руки с жутким отвращением жмут на Uninstall. Остальное пока вроде без претензий. Желаю успехов и больше цвета на страницах ВР. На сим все. Спасибо за внимание и... Пока... С уважением, Static.

Если бы вы намекнули более прозрачно, а то и назвали бы "героя" прямо, то проблему можно было бы обсудить. А так лишь спешу выразить свое сожаление в том, что опубликованный в ВР обзор ввел вас в заблуждение.



[notuseless <notuseless@yandex.ru>]

Здравствуй, уважаемая редакция "ВР" и глубочайшеуважаемый почтальон Nickky! Написать вам в редакцию письмо я хотел уже несколько лет, но вот, после СОБЫТИЯ, я наконец-то сделал это. Дело в том, что до СОБЫТИЯ я был, наверное, самым... нетипичным читателем "ВР". Принадлежи я среде автолюбителей, меня бы назвали антикваром, но в компьютерной и околокомпьютерной среде я был обладателем самого продвинутого компа по меркам 1994 года. Сейчас же, сменив в ходе СОБЫТИЯ свой 486 на Athlon, я могу с полным на это правом назвать себя геймером, а не игроком в первый Doom и второй Warcraft.

Приветствую и поздравляю с апгрейдом!

С лета 2004 года я являюсь подписчиком вашего периодического настроение-поднимающего издания, и в каждом номере я с жадностью и завистью читаю обзоры новых игр. Отдыхая от сего самоистязания, залазил в Internet на космической скорости в 9600 кбит/сек и просматривал статьи старых выпусков "ВР" об играх, подходящих под мое железо или, вернее, металлолом. Сейчас, проявляя наивысшую степень оригинальности, пройдусь по последнему номеру ВР (три раза постучал по дереву, стараясь исправить сказанное, — "по крайнему номеру ВР").

Еще можно "по свежему номеру ВР";).

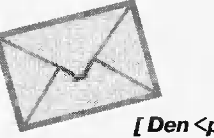
Огромнейшее спасибо за соответствующую фильму достойную рецензию на "Рокки Бальбоа". Насколько я знаю, в Беларуси шестая часть не попала в прокат, и очень приятно, что вы о ней вспомнили. Хорошие воспоминания вызвал обзор игры Comix Zone — после прочтения статьи освежил воспоминания об этой легенде, сдув пыль со старушки Sega. Обидно, что в последнее время нет статей вроде "Строим, строим" (наверное, их место заняли линейки;)). Большой интерес вызвала "Бэт-вселенная" (спасибо AlexS'y).

Теперь настало время для "конструктивного" предложения: если имя автора статьи ставить в начале этой самой статьи? Например, так: "Кино" => рецензия "Рокки Бальбоа" by Владимир Красоткин. Тогда статья получится более "авторской" что ли. А то выходит примерно так: "Сэм взял дочку на руки и сказал, глубоко вздохнув: "Ну вот я и вернулся!" Джон Р. Р. Толкин".

Любопытное предложение, спасибо! Хотя лично как по мне, "авторскость" статье придает язык и содержание, а не формат оформления (и подписи в том числе).

Ну вот, в принципе, и все. Не обращайте внимания на критиков, которым не нравятся "статьи" в последних выпусках вашего "таблоида" и на угрозы "покалечить" кого-нибудь из авторов. Напоследок желаю "Виртуалке" оставаться в состоянии "as is" и не отдаляться от нас, простых ее читателей. Намасте!

Всего!



[Den <ponix@bk.ru>]

Привет всей редакции ВР и лично Nickky. Читая прошлый номер, наткнулся на обзор локализации игры Rainbow six 3: Athena sword. Эта игра локализована была уже года полтора назад компанией Медиа 2000. У меня на полке этот диск пылится уже давно, поэтому я и удивился, прочитав о нем в Новинках локализаций. Да, и в моей версии отсутствуют те ошибки, которые описаны в газете, к тому же там не один DVD, а два CD. Спасибо за внимание.

Все очень просто. Ваша локализация — пиратская, именно поэтому в ней и ошибки другие, и формат издания иной. А официальная версия Rainbow Six 3: Athena Sword от Руссобит-М и GFI появилась только в феврале 2007, так что наши "тормоза" еще вполне простительны =).



[NIGHTWOOLF]

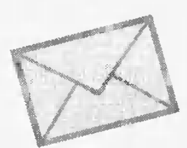
Здравствуй, многоуважаемый Nickky! Наконец пришел час написать тебе письмо, а то все никак не решался. Я начал читать ВР недавно, до этого просто смотрел, как мои друзья каждый месяц бегают в "Белсоюздрук" за свежими номерами вашей газеты, а потом горячо обсуждают информацию, которую они из нее почерпнули. И все же любопытство взяло верх, и я купил одну газетку. И знаете что? Мне понравилось!!! Во-первых, я хотел бы сказать, что цена просто изумительная. За каких-то 700 р. ты получаешь целую гору интереснейшей информации. Статьи составлены почти без "воды", все четко по теме, но не сухо и нудно, а интересно и увлекательно. У вас в газете классная система оценок, так как мне иногда за неимением времени намного легче глянуть на выводы, чем перечитывать всю статью. Я пишу вот по какому поводу. Уже более 5 лет я фанатею от "Космических рейнджеров". И я вдруг увидел в вашем майском номере, в статье Антона Борисова о КРИ 2007, что на стенде 1С демонстрировалось видео о нынешних разработках этой игры. Антон, у меня к нему просьба. Если ты знаешь, что именно там говорилось об этой игрушке, сообщи мне.

Комментирует Антон Борисов: *"Тут читатель просто не так понял смысл предложения. Привожу цитату из материала: "Огромных размеров стенд "1С", состоящий из десятков мониторов, среди всего прочего, крутил весьма занятное видео из нынешней разработки "космических рейнджеров", "King's Bounty: Легенда о рыцаре". Под "космическими рейнджерами" я имел в виду сотрудников студии Katauri Interactive".*

Заранее большое тебе спасибо и огромный респект тебе и всей вашей компашке за то, что своей газетой вы несете счастье в сердца людей. Не прощаюсь, но говорю до свидания, потому что надеюсь, что появится повод написать еще.

P.S.: Кстати, КГ тоже не менее интересна и увлекательна, чем ВР. Люди!!! Не критикуйте так сильно нашу (вашу) газету, я понимаю, что вы хотите сделать газету удобней и интересней для вас, но вас же много, а газета одна, и, между прочим, на вкус и цвет друзей нет. РРРРЕ-СССПЕЕКТТ!!!!!!!!!!!

Спасибо за эмоции и такой "респектище";)



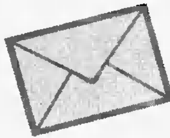
[ПятаЧок]

Прет, Nickky. Уже четыре года читаю, так сказать, нашу общую газету. И очень хочу сказать "Что ж вы, гады, делаете...", но не скажу. Я больше года ждал обзор (хоть бы анонсик маленький) игры "Завтра война". Так и не дождался (тяжело вздыхаЮЮЮ). Пришлось читать обзор в Интернете.... и кто так пишет: сухие факты. Другое дело Вы — и обзоры красочные, и рейтинги разные, и конкурсы иногда проскакивают. В общем, претензий к газете нет, все нравится, всем доволен. Творческих успехов... и начинаний.

P.S. хоть по дополнению ССДДЕЛЛААЙЙТТЕЕ ммммммм маленький обзор!

Еще очень понравилась "Своя колокольня" — нужная рубрика, может, даже из авторов кого вербанете к себе, да и чел (Евгений) описал отлично симулятор — нужно будет прикупить себе в коллекцию.

Про войну, которая "завтра", мы писали в КГ — http://www.nestor.minsk.by/vr/2007/01/kg70140.html. К сожалению, ВР не всегда может вместить обзоры всех выходящих игр, поэтому обзоры некоторых проектов попадают в родственную "Компьютерную газету".



[bernaut_pasha]

Здравствуйте, уважаемая газета и ее всеми обожаемый почтальон!;) ВР — прекрасная газета с невероятной аурой! Все рубрики интересные, за исключением "новинок локализаций" — они немножечко уступают другим, я так считаю... Еще Ник, скажу тебе, что ты идешь верной дорогой и правильно выбираешь письма, достойные внимания читателей (что только не сделает хитренький геймерюга для того, чтобы его письмецо попало на страничку "НП").

Ну, и не говори — например, начнет удивляться ТТХ каких-то там девушек с обложки газеты;)

Ну да ладно, теперь о главном. Решил (в кои-то веки) накалякать вам письмо из-за совсем пустяковой вещицы... Прочел я майский номер "Радуальной Виртуальности" получил порцию позитива (особенно от "НП") и наткнулся на такую вот забавную вещь. На титуле этого номера, внизу, где надпись КРИ2007, меня удивили параметры ноги у девушки справа... Что-то странно как-то, что там такое?? Может дело ваших рук?;-) Прокомментируй етот момент, пожалуйста. На этом закончу, спасибо за внимание и побольше радости вам в жизни невиртуальной, РЕ-АЛЬНОЙ!!! Досвиданьице!

Комментирую "етот момент": в "параметрах ноги" модели на фотографии с обложки ВР N5'2007 лично мною ничего странного (постыдного, сверхъестественного, уникального...) обнаружено не было. "Ноги от ушей" — вполне стандартное явление в модельном бизнесе.



[Сережа]

ДОБРЫЙ ДЕНЬ, редакция моей любимой газеты! Вы настойчиво в каждом номере газеты просите, чтоб читатели писали вам письма. Я не смог устоять. Теперь, хочешь не хочешь, а придется прочитать немножко моей критики в адрес ВР.

1. Майский номер у вас не удался. Скучным получился. Судите сами: два аддона к "обливиону", две неудачные игры про пиратов, слабенький обзор Шевелева — и все... Ах да, забыл про Берлинского Гошу и Шерлока Холмса, так вот — этот бред сумасшедшего я за обзор не считаю. Я раньше думал, что он только в фильмах не разбирается. Как же я жестоко ошибался ((((. Вам надо было статью про МСФС поместить в рубрику обзор, а Гошу — в свою колокольню. Мол, этот бред — личное мнение автора и никакого отношения к газете не имеет! А так — запятнали свою репутацию в моих глазах.

Ну почему же? Народ постоянно просит больше "литературности" в обзорах. Вот она, получите-с. Хотя меня такой подход к обзорам тоже не слишком воодушевляет, называть статью Гоши бредом — это чересчур.

2. Судя по всему, вы хотите сделать газету как можно более широкоформатной. Т.е. не только обзоры игр печатать, но и другую ерунду. Так вот — ерунду печатать не надо. Полностью бессмысленна рубрика "Кино". Какой смысл от обзоров фильмов, которые каждый уважающий себя киноман посмотрел за месяц до выхода ВР? Вы можете сказать, что довольно интересно узнать мнение умных людей по поводу того или иного фильма... Вот! Еще раз акцентирую ваше внимание — УМНЫХ!!! потому что мнение Олега Кептюхи о том, что Реальные кабаны — реальный фильм, мне абсолютно по барабану! Уважаемая Редакция, фильтруй базар своих журналистов. Я понимаю, что свобода слова, личное мнение автора, но все-таки впечатление о газете портится.

Опять-таки, не стоит чесать всех читателей под одну гребенку. Далеко не каждый из них "киноман". Я вот, например, за новинками не особенно слежу, поэтому обзоры и рецензии очень помогают.

Внимание! Я предлагаю вместо обзоров вышедших фильмов, анонсировать фильмы, которые готовятся к выходу в прокат. Так будет правильнее, имхо.

О, вот это — дельно. Взяли на карандаш — и сразу в дело. С этого номера у нас появилась рубрика новостей кино (см. стр. 5).

3.Реклама. Да-да-да, я имею в виду эту жуткую рекламу ШПАРКАГА ДАМАВИКА на 31-ой странице! Если и вставляете рекламу, то качественную! По-моему, баба со сковородой переигрывает, эмоции выглядят не натурально... (как и хочется добавить:...и грудь маловата...:))

Премного уважаемая редакция ВР, я выполнил вашу просьбу — написал вам письмо.

Теперь я попрошу вас сделать кое-что для меня! Немножко потерпеть и дочитать его до конца! (иначе вас совесть замучит!).

А теперь я вам представлю небольшой хит-парад особо отличившихся умом и сообразительностью в майском номере ВР! 5-ое место почетно занимает Антон Борисов! Зачем было писать про METAL COMBAT в Новинках Локализации, если игре поставлена оценка 2? Кто ее покупать будет? Может быть, вы хотели предупредить читателей об опасности для их мозга, если они хотят купить эту игру, но тогда ей место не в локализациях, а в каком-нибудь "черном списке ВР" — мол, осторожно, опасно для психики! Рекомендуем садомазо...

Пока "черного списка" на страницах ВР не ведется, и все слабые проекты попадают в "обычные" рубрики. Не вижу в этом ничего страшного — посмотрел на оценку и перевел взгляд на другой материал.

4-ое место занимает Юрий Михайлов. Писать про ТИБО и не упомянуть про стенд "Нестора" — это... Даже слов не нахожу...

В этом году, в отличие от славных столпотворений на прошлых ТИБО, ничего особенного на стенде "Нестора" не происходило.

3-ое место с большим отрывом занимает Олег Кептюха с его обзором. Возможно, для него Антон Борисов писал про Metal Combat...

Вы все не можете простить Олегу обзор "Реальных кабанов", признайтесь:). А тем не менее, в Кино-параде — голосовании читателей — этот фильм занял 4-ое место.

Победитель хит-парада занимает аж 2 первых места! Я, к сожалению, не знаю, как его зовут, но вы наверняка знаете. Это тот человек, который решает, какие фотографии будут напечатаны в газете! В статье "Какой была ТИБО 2007" он поместил одну забавную фотку: там под надписью "Компьютерная газета", стоят четыре "хлопчика". Так вот, один из них, который держит газету ВР, всем вашим любимым читателям показывает средний палец!

Предлагаю объявить "хлопчика" во всеВРовский розыск! Фотку вы видели, так что как встретите на улицах — можете смело показывать ему что-нибудь в ответ, компенсируя тем самым свой моральный ущерб;).

ЗЫ: а вообще, газету я вашу очень люблю. Спасибо вам за ваш труд. И еще: не слушайте тех, которые просят, чтоб вы изменили дизайн газеты, сайта — все ОК!

Ну, на "ОК" и комментов нет.



[Anonim&Panamka aka Андрей&Костя]

Доброго времени суток Господа!=) Газету хвалить не будем — она выше всех похвал! Читаем ее очень давно, и видно, как от номера к номеру газета становится только лучше. Переиграли в огромное количество игр, в большинство из которых по вашему совету. Однако есть одна игра, которую, на наш взгляд, необходимо ставить в один ряд с такими гигантами, как WarCraft 3, Diablo 2, WoW:, эта игра Lineage 2. Играем в нее МНОГО, и ОЧЕНЬ давно. (Кстати только что скрафтили Soul Bow).

Последние несколько выпусков ВР, а именно раздел "Почта", просто смешно читать (а иногда и плакать хочется). NiceMax, продолжай в том же духе и не обращай внимание на людей, которые только и могут, что критиковать других. (Mr. Inkognetto, может быть вы нам скажете, какие баферы на каких эвентах не имеют прав бафать свою партию? Или какой саппорт может победить ДА, или....) Почему все могут выделять из статей NiceMax'а только неточности, которые он допустил? По-моему для игроков, которые только начинают играть в Lineage 2, статьи NiceMax'а станут хорошим пособием. Сколько уже нами переиграно в эту игру, но все равно эти статьи интересно читать. В общем, не будем отнимать всеобщее время, заранее извиняемся перед всеми, кого могли обидеть... Желаем редакции почвы для статей и побольше S-grade'а всем.

Собственно, я уже давно понял, что мир делится всего на две части: на фанатов LA2 и всех остальных:) Благодарю за письмо, думаю, что NiceMax-у приятно. И, насколько мне известно, серия статей про LA2 будет продолжаться.



[Dude]

Привет редакции, почтальону и всем, кто это читает. Пишу я не для того, чтобы покритиковать газету (хотя и не за что), а вот по какому делу: долгое время у меня было желание создавать свои игры. Начинал я с модов для TES III и сценариев к Empire Earth. Получается неплохо. Хочу, чтобы мне дали совет — какую(ие) программы вы могли бы посоветовать для создания RPG в 3D. 3D Game Studio или 3D RPG Builder? И какие программы нужны для создания моделей оружия, брони и т. д.

Напоследок хочу пожелать газете побольше читателей и долгого существования, а также здоровья лично Nickky! С уважением, Dude.

Привет, спасибо за личные и "безличные":) пожелания!

Создавать RPG можно где угодно — и в Game Studio, и в RPG Builder. Но я бы, честно говоря, воспользовался подарком тов. Билла Гейтса XNA Game Studio Express (http://msdn2.microsoft.com/en-us/xna/default.aspx) — это бесплатный, хорошо документированный (правда, на английском) и довольно мощный инструмент для разработки кроссплатформенных игр (Windows/Xbox360), основанный на языке программирования C#. Возможно, овладеть им будет несколько сложнее, чем той же 3D Game Studio, но с точки зрения перспективности и личной пользы XNA просто вне конкуренции. Для создания игровых 3D-моделей используются стандартные пакеты трехмерной графики: 3D Studio MAX, Maya, Lightwave и т.п.



[Kolya Grigorev]

День добрый найпримногоуважаемая редколлегия с главным редколлегой во главе (Это типа Никки отдельный привет):)

Времени (то есть, места) у нас мало, так что сразу к делу. В последнее время, вижу, стало весьма модным проводить всяческие соцопросы (привет челу со 120 девушками). Некоторые даже ночами не спят, выискивая всякие в них нестыковки (все поняли, кому привет). По этому поводу даже вспомнился человек, который наверняка потратил "немало" времени, но таки нашел нестыковку в анекдоте про чувака, который качал фотку при жутко медленной скорости. (не все помнят, но Никки помнит наверняка;). Вот я тогда наржался. Но самое смешное оказалось потом. Когда Никки принялся доказывать "правильность" анекдота. Ребята, вы бы еще экспертную комиссию создали по этому поводу:)

Между прочим, в этом "разборе анекдотов" (см. НП, ВР N10'2005) кроется сложный философско-психологический смысл, связанный с некоторыми аспектами восприятия безобидного компьютерного юмора (а также анализа этого безобидного компьютерного юмора) читателями "ВР";).

Ну да что-то я отвлекся. Так вот о соцопросах. Ваш покорный слуга тоже провел своеобразный соцопрос. Размах, конечно, поменьше, но вот результат! Вопрос: "Что вы думаете по поводу "обзорной" политики газеты "Виртуальные радости"?

И сразу внедрим некоторые пояснения: [Censored] — не одобренные цензурой выражения. (*****) — цензурные аналоги.

Первый респондент. Ааааа,эта [Censored] (нехорошая) газета! Политика, хм... да повырывать им там всем их [Censored] (нехорошие) руки!

По моему, это [Censored] (удивительно) неадекватная реакция на нашу [Censored] (замечательную) газету и [Censored] (верную) "обзорную" политику!

Второй респондент. Знаете, я каждый месяц, с момента выхода газеты в 2000 году, покупаю эту газету. С одной только целью... ЧТОБЫ ЕЕ СЖЕЧЬ! Вся моя комната обвешана палеными газетами, утыканными дротиками, а также проткнутыми спицами тряпичными куклами, с именами авторов этих [Censored] (нехороших) обзоров. Но больше всего меня бесит, что эти безрукие и безголовые бездарности не могут накарябать, даже плохенький обзор игры "Medieval 2".

Третий респондент. ООО, замечательная газета! Вот уже 20 лет я ее выписываю. Но только последние номера я читаю, как говорится, от корки до корки и раз за разом перечитываю.

Социолог: — Что, нравятся последние веяния?

Респондент: — Перечитываю, перечитываю, но, [Censored] (блин), сколько не перечитываю, не могу найти обзор игры "Medieval 2"!

— Да [Censored] (блин), мы сами его не можем найти!

...

Продолжать приводить остальные сто высказываний не имеет смысла, поскольку подавляющее большинство опрошенных, эээ... мягко говоря, не довольны "обзорной" политикой газеты. Особенно их задело отсутствие обзора игры "Medieval 2".

Судя по количеству голосов, которое Medieval 2 получил в ВР-параде, опрошенные в нем предпочли не участвовать;). Но вообще да, наш глюк-промах-косяк-злобный_баг вышел со вторым "М", но сейчас обзор давать по нему уже поздно, увы.

Послесловие. Прошу прощения если кого-то задел, видит бог не хотел (просьба воспринимать все вышеизложенное как шутку). Вы все отличные ребята, пишете прекрасные обзоры, хотя и не хватает харизматичных личностей... Удачи и хорошего настроения!

Благодарим-с за веселый соцопрос.

***

Наступило лето, которое рекомендую вам провести с пользой для духа и для тела. В качестве полезного для духа дела рекомендую написание письма в ВР, в качестве полезного для тела — доставку его к почтовому ящику (если пишете электронное письмо, можно обойтись 20-ю отжиманиями;). Адреса — все те же, vr@nestormedia.com или 220113, Минск, а/я 563, "Виртуальные радости". В письме не забывайте указывать свое имя, несогласие с публикацией обратного электронного адреса либо "разрывом" письма комментариями. Приятного вам начала лета, доброй, не изнуряющей жары и отдыха от телевизоров/мониторов...

Почтальон Nickky
(me@nickky.com)

Вниманию читателей!

Чтобы получать наши издания со следующего месяца, вы можете подписаться на них до 20 числа текущего месяца в любом почтовом отделении.

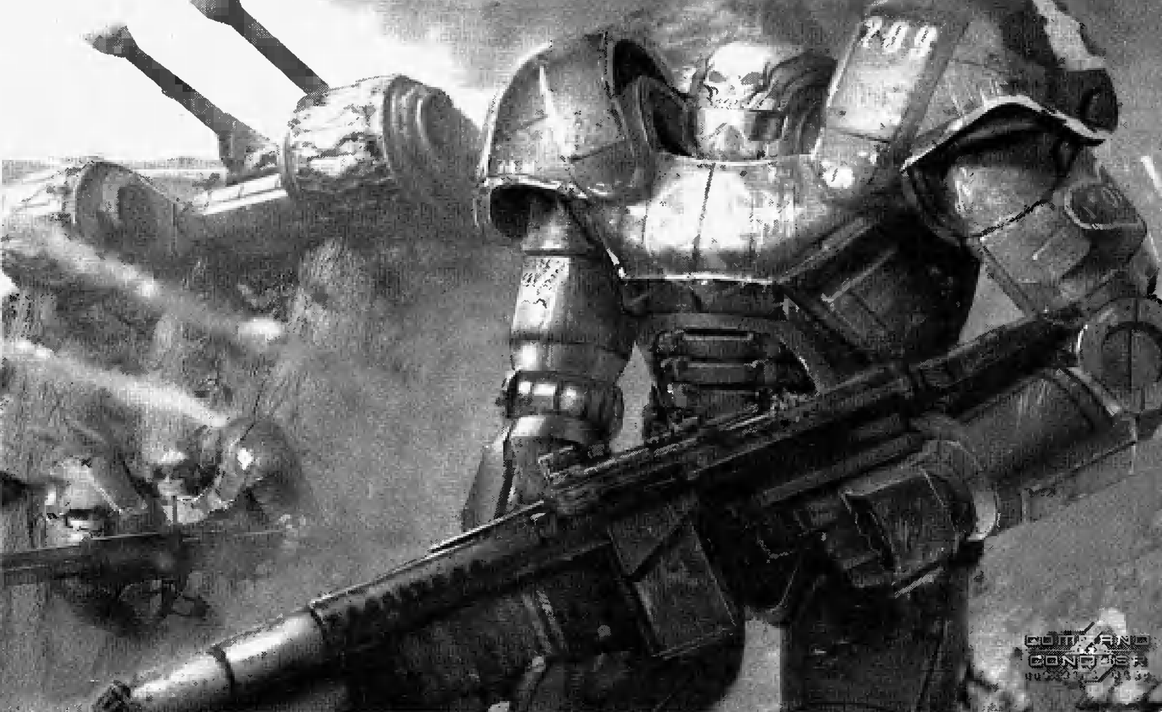
Цены на I полугодие 2007 года

		1 мес.	3 мес.	6 мес.
«Компьютерная газета»	инд. 63208	3800 р.	11400 р.	22800 р.
	вед. 632082	5535 р.	16605 р.	33210 р.
«Виртуальные радости»	инд. 63160	1050 р.	3150 р.	6300 р.
	вед. 631602	1631 р.	4839 р.	9786 р.
ж-л «Сетевые решения»	инд. 75090	960 р.	2880 р.	5760 р.
	вед.750902	1732 р.	5196 р.	10392 р.

СВОЯ КОЛОКОЛЬНЯ

C&C 3: Tiberium Wars. Это ли закат тибериумного солнца?

Здравствуйте, уважаемая редакция. Отдельный привет почтальону Nickky. Позвольте представить на ваш суд мой альтернативный обзор на игру C&C 3: Tiberium Wars для рубрики "Своя колокольня". Мой обзор показывает позицию фанатов серии Command & Conquer, бывалых геймеров, заигрывавшихся в свое время в Tiberian Down и Tiberian Sun. В свое время на форуме шло бурное обсуждение на эту тему, и мне кажется, что мой обзор помог бы читателям во всем разобраться и принять правильное решение в оценке данной игры.



Героем нашего сегодняшнего горячего обсуждения является игра C&C 3: Tiberium Wars, наследница великой серии стратегических игр от компании Westwood (ныне покойной). Как показало время, эта игра вызвала неоднозначную реакцию в среде почитателей серии, но зато понравилась тем людям, которые не играли в предыдущие части сериала Command & Conquer. Почему же так произошло? Давайте разберемся.

Начнем с того, что команда разработчиков Westwood выпустила последнюю игру (не считая FireStorm) из тибериумной серии аж в 1999 году, и это был великолепный C&C: Tiberian Sun. С тех пор много воды утекло, но, к сожалению, благодаря непонятной политике Electronic Arts, легендарная команда разработчиков была расформирована. Долго не было вестей из мира Command & Conquer, но охочие до денег EA вспомнили, что имеют очень крупный бренд и решили, что было бы глупо его не использовать. Для разработки новой части сериала EA назначает студию EALA. После этого события, как вы знаете, появились C&C:Generals, не имеющие ничего общего с Command & Conquer, кроме приставки в названии. Не то чтобы игра была плоха, нет! Это была весьма хорошая RTS. Но это была не Command & Conquer. Фанатам оставалась только надежда на воскрешение тибериумной серии. И к их радости в 2006 появились сведения о разработке C&C 3 под названием Tiberium Wars. Разрабатывала их все та же EALA. Обещали эпическое продолжение, потрясное живое видео. Были приглашены известные звезды кинематографа — такие, как Майкл Айронсайд, Джош Холловэй, Билли Ди Уильямс. Знаменательным событием стало возвращение Джозефа Кукана в роли Кейна. Все это не могло не радовать, ибо с такими звездами видео должно было получиться не хуже шедевральных (да-да, именно так) роликов из Tiberian Sun. На роль композитора был приглашен Стив Яблонски, который обязался выдать саундтрек не хуже легендарного Френка Клепаки. Было решено добавить еще одну играбельную расу — инопланетян. Все эти предрелизные обещания грели души фанатов, и несмотря на то, что игру делали совсем другие люди, мы им поверили. И вот в 2007 году настал релиз. Настала третья тибериумная война. Война, которая, по словам Кейна, положит конец всем войнам. Время детального разбора полетов началось.

Начнем с души серии C&C — видеороликов. Поначалу, посмотрев 2-3 ролика, душу греет их HD-качество, лица знакомых актеров. Про себя думаешь, сейчас начнется интрига в духе второй игры серии, покажут новых юнитов в действии. Но проходит миссия за миссией, и уже понимаешь — нас обманули! Зачем было нанимать хороших актеров, если их использовали в качестве мебели? На протяжении всей игры мы наблюдаем дешевое видео в четырех декорациях, где каменные лица втирают нам очередное задание. Где напряженные диалоги? Где грим и спецэффекты? Где, собственно говоря, сюжет и сценарий? Все это было в Tiberian Sun, а в C&C 3 из этого нет ничего! Жалкий конфликт в кампании братства не идет ни в какое сравнение с сюжетными перипетиями из Tiberian Sun. А теперь удар под дых — полное отсутствие отрендеренных роликов, в которых показывали действия юнитов в бою. Вы помните победный марш Мамонта МК 2 по вражеской базе? Или вспомните альтернативный ролик, где его же разбивает атака нодовской Баньши? Всего этого счастья нас лишили. Все перипетии из C&C 3 можно описать одним предложением: GDI сражается с NOD, потом прилетают инопланетяне и начинают сражаться уже все три стороны. Поэтому, подводя итог по роликам и сюжету, мы видим полный провал.

Рассмотрим положение дел у геймплея. На первый взгляд, классический геймплей от Westwood вернулся. Остался и немного видоизмененный интерфейс Sidebar. Динамика стала повыше, что тоже радует. Но когда углубляешься в прохождение кампании, то видишь, что все наработки предыдущей части пустили под нож или тотально упростили.

Начнем с тотальной недостачи юнитов. Их стало меньше, чем в TC. Но самое главное, что самые интересные и знаменитые юниты серии тоже отсутствуют. Где красавцы Титаны, где Росомахи, где Киборги, где подземный транспорт? Вместо них налепили абсолютно стандартных и неинтересных юнитов. Про инопланетян вообще скажу только в отрицательном ключе. Таких неоригинальных, некрасивых и не вписывающихся в антураж серии инопланетян трудно было представить даже в самом страшном сне. Самое обидное то, что нынешний дизайн юнитов до боли напоминает об C&C:Generals, что здорово нарушает атмосферу мира игры. Не раз я ловил себя на мысли, что играю в Generals, а не в наследника тибериумной серии. Видимо, в EA вообще проблемы с воображением, ибо штампы, клише и нелогичность встречаются по всей их игре (а также по всем их играм, прошу заметить). Были тотально упрощены или обрезаны многие интересные фишки — такие, как ионный шторм, существование визероидов, мутантов (Forgotten), тибериумных порослей. Супер-оружие вообще возведено в абсолют. Ибо как назвать ситуацию, когда оно выносит почти всю базу, за исключение Construction Yard и, может быть, завода? Теперь кто первый жахнет с ионной пушки, ракеты, инопланетной пушки (нужное подчеркнуть), тот, в принципе, и победил. Вообще с балансом полный бардак. На момент выхода игры, танковый раш Мамонтов сносил все и вся, инопланетная авиация действовала аналогично, а вот НОД стали мальчиками для битья, которым против всего этого абсолютно нечего противопоставить. Их техника хлипка, Avatar со всеми апгрейдами стоит бешеных денег, а тактика скрытых атак абсолютно не работает. Так что без патчей не обойтись. Кстати, эта игра, имея такие проблемы с балансом, умудрилась стать дисциплиной в киберспорте. Вот что делают деньги, когда их много.

Кстати, карты в игре абсолютно безжизненны — ни одной гражданской души! Все это, конечно, удручает, и невольно понимаешь, что геймплей заметно обеднел тактически. Но зато он радует своей динамикой. Ибо, так как здесь рулит тактика стенка на стенку, бои превращаются в очень динамические потасовки. Подводя итог по геймплею, можно сказать, что он в целом остался достаточно увлекательным (за счет динамики), но проигрывает в сравнении с прошлыми играми серии из-за тотальной упрощенности и однообразия.

Перейдем к разбору полетов над техническими аспектами, то есть к графике. Игра построена на известном, но уже устаревшем движке SAGE Engine. На нем были созданы Генералы и Battle for Middle-Earth 1-2. Следует отдать должное — EA здорово над ним поработала и отлично оптимизировала. Хоть по графике игра уступает прошлогодней Company of Heroes, но и сейчас смотрится очень хорошо. Потрясающие спецэффекты, использование шейдеров третьей версии, красивые текстуры. Все это в динамике смотрится очень эффектно и красиво. К тому же не тормозит на весьма средней по сегодняшним меркам машине. Единственное, что портит впечатление, это излишняя цветастость, что нарушает апокалипсическую атмосферу игры, превращая ее в несколько мультяшный балаган.

Завершим разбор на оценке саундтрека игры, который был написан Стивом Яблонски. И он, к сожалению, тоже подкачал. Причем подкачал капитально. Все помнят музыку легендарного Френка Клепаки. Она заставляла с яростью бросаться в бой, подпрыгивать в такт музыке. А вот музыка в C&C 3 незаметная и незапоминающаяся. Ее как бы и нету, ибо это абсолютно невзрачный эмбиент.

Подводя итог, хочу несколько смягчить общий настрой рецензии. Несмотря на вылитый мною ушат с помоями на C&C 3: Tiberium Wars, хочу подчеркнуть, что в целом это неплохая игра, и я получил некоторое количество удовольствия, играя в нее. Люди, которые никогда не играли в предыдущие части, полюбили эту игру. Это качественная, добротная игра. Настоящий блокбастер. Но для фаната серии C&C очевидно, что эта игра имеет мало общего с именитыми предками и является символом того, что Command & Conquer больше никогда не будет таким, каким мы его любили и помнили.

Бирилюк Роман
aka Ramonak г. Брест

ВОПРОС-ОТВЕТ

В своих письмах читатели частенько вспоминают старые рубрики ВР и нередко просят нас вернуть их. Многое, конечно, дело прошлого, но вот рубрику "Вопрос-ответ" мы все-таки решили возобновить. Время от времени мы будем публиковать ответы на часто возникающие и просто интересные вопросы, связанные с компьютерными играми. Надеемся, с появлением рубрики вы не забудете, что ответ на интересующий вас вопрос лучше всего искать в Интернете, например, на форуме ВР (www.nestor.minsk.by/vr/hell/index.html).

S.T.A.L.K.E.R

Можно ли включить в игре вид от третьего лица?

Да, но для этого придется поправить файл user.ltx, который лежит в папке: C:\Documents and Settings\All Users\Документы\STALKER-SHOC\user.ltx.

После строки "unbindall" нужно дописать:

bind cam_1 kF1
bind cam_2 kF2
bind cam_3 kF3

Камера будет переключаться клавишами F1 и F3.

Как открыть кодовый замок в лаборатории на Янтаре? Там еще со стороны Рыжего леса лежат 3 мертвых эколога, а когда прочитаешь их КПК, появляется запись "Тень Призрака", в которой намекают на лабораторию рядом. Дверь внутри лаборатории, если подняться наверх. Что находится за дверью?

Кодовый номер двери "1287975". За дверью, по-видимому, отрезанный кусок локации. Еще там лежит несколько аптечек.

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Как в Обливионе от 1С печатать русским алфавитом?

Русская раскладка включается с помощью Scroll Lock.

Что делать, если после прохождения Knights of the Nine персонаж не может садиться на стулья?

Есть два пути, самый надежный — ждать патча. В крайнем случае, если возникают проблемы с прохождением квестов, можно кликнуть по стулу, а потом подождать 10-15 секунд. После этого игра будет думать, что персонаж сел.

Neverwinter Nights 2

Хозяин "Утонувшей Фляги" говорит, что мы можем оставить у него на хранение ненужные вещи, но никаких сундуков в гостинице не обнаружено. Где можно хранить вещи?

Вещи можно хранить только в своем инвентаре или в инвентаре других персонажей. В гостинице лучше вещи не оставлять: по мере прохождения игры они могут исчезнуть. То же относится к другим локациям.

Что делать, если не грузятся локации или игра вылетает при сохранениях или загрузке сэйвов?

1. Освободить место на диске С. Места нужно много, потому что сохранения со временем растут.

2. Проверить последнее сохранение на целостность. Для этого зайти в папку сохранения и попробовать распаковать находящиеся там архивы с помощью архиватора. Если на каком-то из файлов будет выдана ошибка, его можно заменить файлом из предыдущего сохранения.

Need for Speed: Carbon

Как изменить значение файла подкачки, который использует игра?

Для этого нужно нажать "Пуск", затем "Выполнить", а потом ввести "regedit". Затем открыть путь "HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Electronic Arts\Need for Speed Carbon", нажать два раза на "SwapSize", чтобы изменить значения (в байтах) файла подкачки, которое использует сама игра.

По умолчанию стоит 70 Мб, то есть очень мало. Можно поставить 200 мб (написать 209715200) или даже 1 Гб (написать 1209715200). Игра будет работать быстрее и пропадут многие проблемы с недостатком оперативной памяти.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Возникла проблема с миссией, где в Египте нужно уничтожить пусковую станцию. Очень жесткое ограничение по времени. Со всех сторон на базе ПВО. На подлете к "меченым" зданиям тоже ПВО. Сквозь главный проход не пробиться. Как тут быть?

В этой миссии есть пара хитростей:

1. Слева, над самым краешком карты, можно пролететь над скалами и снести электростанции. После этого можно попробовать еще раз атаковать пусковую станцию.

2. На правом краю карты есть уступ, на который можно забросить труперов или танки. Под их прикрытием нужно пробежать коммандосом к электростанциям и пусковой станции. Главное никого не атаковать на пути, чтобы AI не переключился на коммандоса.

Diablo

Чем отличаются между собой Diablo 2 (далее D2), от D2 UNDERWORLD, D2 — RESSURECTION, D2: LoD?

Diablo 2: LoD — официальное дополнение от Blizzard, с новым актом, новыми возможностями, новыми персонажами и другими приятностями (подробности см. в обзоре — http://www.nestor.minsk.by/vr/2001/07/vr10708.html) D2: Underworld и D2: Ressurection — фанатские поделки спорного качества, на мой взгляд, значительно уступающие LoD.

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Рули Simba's SuperCharger HY-843 и SuperCharger HY-842

Близнецы с разным характером



Помнится, еще во времена первых Test Drive'ов, когда понятие "джойстик" уже давно не было чем-то совершенно фантастическим, разработчики железа задумали облегчить жизнь не только виртуальным "летунам", но и "ездокам". Первое время их произведения стоили очень дорого и были недоступны большинству геймеров со средним достатком. Однако впоследствии на рынке появилось немало весьма приличных манипуляторов-рулей по цене от 30-40 и до 400 у.е., что значительно увеличило количество поклонников автосимуляторов, предоставив им при этом право выбора руля "под себя".

Стоит сказать, что некоторые единичные производители пошли и дальше, создав и выпустив на рынок настоящих игровых монстров, дизайн руля, педалей и даже коробки передач которых был лицензирован производителями элитных автомобилей. Правда даже сейчас такие девайсы стоят в районе 1000 у.е. и для отечественного геймера являются настоящей экзотикой.

Рули торговой марки Simba's в свое время уже засветились на нашем рынке. В частности, в 11-м номере ВР от 2005-го года (www.nestor.minsk.by/vr/2005/11/vr51104.html) был размещен обзор двух моделей этой марки, Simba's PC Twin Turbo 2 Force Feedback и 32 bit & PC Compressor Supreme.

Рули, надо сказать, были довольно неплохи, более того — весьма недороги для своих возможностей. Хороший сервомотор, большое количество дополнительных клавиш и эргономичный дизайн помогли этим рулям составить достойную конкуренцию брэндам, уже давно раскрученным на нашем рынке.

Не так давно компания Simba's представила две новых модели своих рулей под названием SuperCharger HY-843 и SuperCharger HY-842. Обе модели превосходно совместимы не только с платформой PC, но так же с PlayStation 2, а модель HY-842 может работать еще и с приставкой Xbox.

По своему внешнему виду рули абсолютно идентичны. Главное их различие прячется внутри корпуса. Дело в том, что HY-843 обладает такой нужной и полезной функцией, как Force Feedback, а его коллега, HY-842 — только вибрацией. Хотя, как показала практика, его вибрация довольно ощутимо разнится с аналогичной функцией у рулей многих других марок. Конечно, нельзя сказать, что это полноценная "отдача", но реализма очень даже добавляет. Просто рулевое колесо возвращается в исходное положение не руками или сервоприводом, а пружинами. Имитация же тряски на дорогах и ударов при столкновениях передается довольно неплохо. Вот только в заносах руль не вырывается из рук, как это было бы в случае с полноценным Force Feedback.

Помимо внутренней начинки, рули слегка отличаются комплектацией, а именно: HY-843 оснащен лишь переходником PS2-USB, в то время как HY-842 имеет в комплекте еще и адаптер для Xbox. В остальном же — все одинаково... Даже коробки отличаются лишь названиями моделей на боковой стенке.

Оба руля подключаются к компьютеру, что называется, без "сучка и задоринки". Только для начала советую вам установить соответствующие драйвера и лишь потом подключать руль. Компьютер можно даже не выключать. Просто будьте внимательны и последовательны в действиях. После того, как руль опознается системой, откалибруйте его в соответствующем меню настроек игровых манипуляторов.

Итак, раз обе модели конструктивно практически идентичны, даже две картинки приводить нет никакого смысла, далее я буду писать о них, как об одном.

По своему внешнему виду руль выглядит довольно крепким, хоть и выполнен преимущественно из пластмассы. Крепление к столу очень надежное и осуществляется с помощью двух струбцин. Обидно только, что струбцины, как водится, все еще мешают выдвижению каретки с клавиатурой. Всего на рулевом колесе 4 кнопки, плюс еще 4 на обратной стороне "баранки". Немного огорчает, что размер этих кнопок невелик, и у геймеров с короткими пальцами может возникнуть некоторый дискомфорт во время активной игры. Руль абсолютно круглый, снабжен удобными резиновыми накладками для ладоней. Кроме того, сама рулевая колонка оснащена дополнительно своеобразным рычагом переключения передач, конструктивно больше напоминающим 4-х позиционный цифровой джойстик. Есть также шесть кнопок на рабочей панели, некоторые из которых дублируют кнопки на руле, две клавиши переключения режимов (цифровой-аналоговый и т.п.) и, наконец, четыре кнопки переключения видов. В общем, практически для любой, даже самой требовательной к большому количеству кнопок, игры обе модели окажутся более чем подходящими.

Дополнительной "фишкой" рулевого блока является его оснащение бутафорской приборной панелью. Однако по странной прихоти дизайнеров, приборы на панели наклонены почему-то в сторону пользователя, что смотрится не очень естественно.

А вот возможность регулировки наклона руля в трех положениях откровенно радует. Даже если руль установить на сравнительно низкий стол — с ним легко и удобно обращаться. Кстати, угол поворота рулевого колеса составляет 180 градусов, что является почти традицией.

Педальный блок, хоть и не слишком тяжел, но довольно массивен. Сам блок, как и находящиеся на нем педали, выполнен из плотной пластмассы, придающей всем деталям дополнительную прочность. Кроме того, педали усилены фигурным каркасом. Короче говоря — штука крепкая. Но все-таки легкая. Хорошо еще, присоски на нижней панели превосходно цепляются к гладким поверхностям, вроде линолеума или паркета. С ковровым покрытием ситуация несколько хуже, присоски заворачиваются, если сильно "шуровать" ногами, так что лично я посоветовал бы вам просто отодрать их от нижней панели и приклеить простые полоски из толстой резины.

Вот только немного огорчило, что усилия нажатий на педали абсолютно идентичны, хотя, как вы уже знаете, газ должен быть более "слабым", а тормоз — более "тугим".

И, наконец, давайте посмотрим на функции, ради которых большинство пользователей готовы переплатить десяток-другой "зеленых" — функции "обратной связи".

Вибрация в модели SuperCharger HY-842, как я же упоминал выше, выполнена очень неплохо. Если бы не самостоятельный возврат рулевого колеса в центральное положение, не очень опытный геймер мог бы подумать, что данный руль оснащен полноценным Force Feedback. Впрочем, после подключения к компьютеру SuperCharger HY-843, это впечатление довольно быстро исчезает.

"Отдача" у данной модели очень выразительная и на редкость мощная. Сразу видно — производители не экономили на качественном сервоприводе. В меру толстая "баранка" позволяет прочно удерживать руль в руках, что добавляет ощущений, а крепкое крепление не дает всему устройству особенно вибрировать на столе. Без преувеличения можно сказать, что, после пары недель активной игры с максимальным уровнем мощности отдачи вы накачаете свои руки не хуже, чем в спортзале. Только игры лучше выбирать поактивнее, что-нибудь типа раллийных симуляторов или пары-тройки серий NFS, где уровень отдачи можно регулировать.

Итог: Как Simba's SuperCharger HY-843, так и SuperCharger HY-842 в тестах показали себя очень хорошо. Неплохой дизайн и эргономика рулевого колеса, высокое качество изготовления и большое количество дополнительных кнопок делают их весьма привлекательными в плане приобретения. Да и по стоимости они вполне доступны: HY-842 чуть более 40-ка у.е., а HY-843 — чуть меньше 70-ти. Если только вас не смущает глупая бутафорская приборная панель, наклоненная не в ту сторону.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Акустическая система Microlab M-930

Максимум от минимума

Не станем скрывать — все мы любим качественный, чистый звук. Естественно, понятия о качественной аудиосистеме у каждого из нас индивидуальны и могут варьироваться в широких пределах. Тем не менее, при выборе акустики следует руководствоваться насущными потребностями, которые сможет удовлетворить оборудование. Проще говоря, колонки должны радовать своего хозяина, а не вызывать жалость о потраченных деньгах.

Сегодня мы рассмотрим недавно появившуюся в продаже акустическую систему 2.1 от компании Microlab Technology — M-930. От счастливых обладателей этой новинки приходилось слышать о чистом и качественном звуке — в числе прочего упоминалась и компактность модели. Рассмотрев повнимательнее M-930, легко поверить во второе, но трудно в первое — неужели эти колонки-малютки способны на "взрослый" звук?

Microlab M-930 позиционируется производителем как универсальная мультимедийная система. То есть эта акустика позволяет комфортно прослушивать музыку, получать хороший саунд при просмотре видео и, конечно же, при времяпрепровождении за компьютерными играми. Стоит M-930, между прочим, весьма недорого — чуть более $50.

Акустика M-930 выполнена преимущественно в черных и серых тонах — такая строгость никогда не будет лишней на компьютерном столе. Серебристые вставки на лицевой панели сабвуфера и колонок, а также на пульте дистанционного управления усиливают впечатление от внешнего вида системы. И саб, и сателлиты сделаны из высококачественного MDF-материала. Фазоинвертор в сабвуфере находится спереди, равно как и информационный дисплей. Также на фронтальной панели располагается общий регулятор громкости — серебристого цвета. Колонки, несмотря на небольшие размеры, довольно-таки увесистые. Взяв их в руки, сразу понимаешь, что они сделаны из настоящего дерева, а не из пластика и прочей ерунды. Наконец, пульт дистанционного управления. Он очень легок, поставляется с двумя батарейками и тут же приводится в рабочее состояние.



При первом подключении у неопытных пользователей может появиться беспокойство — провода колонок оголены и не имеют привычных разъемов. Заглядываем на заднюю панель саба — и все становится ясно: для подключения нужно эти самые проводки засунуть в аккуратные прищепки ("плюс"/"минус" перепутать невозможно, так как провода различны по цвету). В качестве заключительного штриха подсоединяем сабвуфер к аудиокарте (для этого используем идущий в комплекте аудиокабель 2RCA-2RCA) — вуаля, все готово к прослушке.

Расставлять акустическую систему можно как угодно. Однако для лучшего звучания стоит соблюсти несколько моментов. Во-первых, сателлиты должны находиться на расстоянии примерно метр друг от друга — между ними как раз встанет ваш монитор. Колонки экранированы, поэтому какой бы там ни был звук, можно не беспокоиться по поводу магнитного излучения. Во-вторых, для достижения максимального эффекта (среди геймеров его иногда именуют "wow, wow-эффект") саб следует располагать недалеко от стены — бас тогда заметно усиливается и становится четче. Автор этих строк, к примеру, засунул сабвуфер под стол, где должен был находиться системный корпус — оказавшись запертым с двух сторон, саб выдавал необычайно сочные басы, из-за которых на столе даже подрагивала клавиатура.

Начать тестирование было решено с музыки — ведь именно медиапроигрыватель Winamp чаще всего поселяется на рабочем столе большинства пользователей. Общие впечатления от microlab M-930 — исключительно положительные, а для бюджетной акустики и вовсе идеальные. Классические произведения, которые нередко становятся "больной темой" для гораздо более дорогих систем, слушаются на "ура". Без труда можно проследить партию каждого музыкального инструмента, а высокие частоты и вовсе кажутся кристально чистыми. Единственное, на что стоит обратить пристальное внимание — диапазон звучания. Комнату акустическая система 2.1 в состоянии "обслужить" по полной программе, но вот на всю квартиру силенок все-таки не хватает.

Просмотру кино M-930 тоже способствует. Если у вас имеется ТВ-тюнер с пультом дистанционного управления, то "находка для лентяя" от microlab с удовольствием составит ему пару. Моментально включить/выключить звук, повысить/понизить громкость, отрегулировать высокие/низкие частоты, настроить громкость сабвуфера, настроить баланс звучания сателлитов, включить/выключить режим 3D-звука — для всего этого вовсе не нужно подниматься с дивана или тянуться к каким-то ручкам. При слабом освещении выручают световые индикаторы на передней панели сабвуфера.

При необходимости M-930 не стыдно включить в состав игровой станции. Многочасовые баталии Counter-Strike 1.6 оставили в памяти чуть ли не тактильные ощущения от падающих на поверхность гильз, а внеочередное перепрохождение Doom 3 обернулось не одним десятком потерянных нервных клеток. Заявленной мощности 30 Ватт, уж поверьте, хватает для создания очень насыщенного звука около компьютера.

Приходим к достаточно предсказуемому выводу о том, что акустическая система microlab M-930 станет весьма рациональным капиталовложением и подойдет в первую очередь не слишком требовательным меломанам, поклонникам кино и большинству геймеров. M-930 — типичный "бюджетник", но с достоинством отрабатывает каждый вложенный в него рубль. Что не может не радовать.

Антон Борисов

ОБЗОР

The Ship: Остаться в живых

Новейшая история

Формально история игры The Ship берет свое начало в далеком 1999 году. Веселое было время — совсем свихнувшиеся от приближающегося "миллениума" люди просчитывали будущие последствия "ошибки 2000" и предсказывали скорое падение крупного астероида на нашу планету. Именно в это время стараниями неизвестных энтузиастов из Шотландии в свет вышла одна очень интересная и необычная многопользовательская модификация к первому Half-Life, которая быстро нашла огромное количество поклонников (вы даже сейчас можете скачать мод совершенно "на халяву" с адреса www.theship.jolt.co.uk). Как, вы ничего о ней не слышали? Неудивительно. Вспомните, в какой многопользовательский мод к Half-Life с упоением играл весь мир тогда. Несмотря на все старания, проект шотландцев не смог выбиться из-под могучей тени Counter-Strike.

Прошло семь лет с той поры, и вдруг Outerlight (так назвали себя ребята) в конце прошлого лета выкатили на рынок полноценную игру, которая, по сути, является той самой модификацией, сработанной на движке Source. Назвали ее просто — The Ship, а благодаря Valve и ее системе Steam игра получила достойную рекламу и была хорошо принята игроками.

При своем запуске The Ship была ориентирована только на мультиплеер, но ребята из Outerlight обещали к Рождеству 2006 года сварганить полноценную одиночную кампанию. Сказано — сделано, и в январе любой житель СНГ мог купить The Ship с одиночным сценарием через систему Steam за тридцатку "грин". Ну, или дождаться коробочной версии от 1С, которая вышла 6 апреля 2007 года.



Название игры в оригинале: *The Ship*
Жанр: *онлайн-FPS*
Официальный сайт игры: *http://www.theshiponline.com/*
Разработчик: *Outerlight*
Издатель: *Valve*
Издатель в СНГ: *1С*
Количество дисков в локализованной версии: *2 CD*
Похожие игры: *Counter-Strike, The Sims*
Минимальные требования: *Windows XP, Pentium 4 1.8 GHz, 512 MB RAM, 64 MB video, подключение к Интернету.*
Рекомендуемые требования: *Windows XP, Pentium 4 2.8 GHz, 1 GB RAM, 128 MB video, подключение к Интернету.*

Остаться в живых

Сюжет однопользовательской кампании берет свое начало в двадцатых годах прошлого века и повествует про "немного странное" путешествие на большом корабле "а-ля Титаник" с последующей его гибелью. Но обо всем по порядку.

С огромной плазменной панели (интересно, откуда в начале XX-го столетия плазменные панели?) к пассажирам трансатлантического лайнера "Северная звезда" обращается солидного вида джентльмен в маске. А сообщает этот тип очень неприятные новости — дескать, все они попали в хорошо спланированную ловушку. На главной полосе утреннего номера "Нью-Йорк Таймс" уже большими буквами напечатано о "Таинственном исчезновении роскошного океанического лайнера "Северная звезда", а спасатели ведут свои работы далеко не в том месте, где надо — в общем, ситуация довольно безнадежная. И так как терять уже нечего, Мистер Х, тот самый джентльмен в маске, предлагает пассажирам поучаствовать в своего рода игре, где нужно всего лишь убить парочку людей. Как говорится, помирать — так с музыкой. Если не хотите участвовать, ради бога, не участвуйте — из вас получится отличный комбикорм, ведь акулы тоже живые существа и тоже хотят есть. Дальше оказывается, что Мистер Х имеет ярко выраженные садистские наклонности — ему претят убийства с помощью обычных пистолетов и ножей, подавай что-нибудь экстравагантное, вроде кастрюли или подсвечника.

Чуть позже мы выясним, что Мистер Х, как все злые гении, от свидетелей предпочитает избавляться. Через некоторое время "Северная звезда" будет затоплена, но у нас есть шанс выпутаться из этой ситуации, и стоит он сто тысяч долларов. Сбором вышеуказанной суммы мы и будем заниматься на протяжении всей одиночной кампании.

Свой против своего

Но отнюдь не одиночный сценарий является главной фишкой игры — он до предела скучен и однообразен. Так как The Ship является мультиплеер-ориентированным проектом, из пропасти его вытягивает многопользовательский режим, который здесь необычайно интересен и необычен. Правда, чтобы вдоволь насладиться игрой с живыми противниками, понадобится быстрый Интернет — 512 кбит/с это не роскошь, а вполне суровая необходимость.

Каждая мультиплеерная баталия начинается одинаково: вы появляетесь в каюте какого-то корабля. Здесь следует заметить, что кораблей в игре всего шесть, и те пять, на которых мне довелось играть (шестой почему-то не выбирают в качестве игровой карты), кардинально отличаются друг от друга. У вас есть цель — найти и уничтожить персонажа, имя которого вы получаете в начале каждого раунда. По завершении времени имя жертвы может измениться. В игре все это выглядит просто отлично: по кораблю туда-сюда шныряет человек шестнадцать, каждый из которых является одновременно и охотником, и жертвой. Кроме этого игрового режима, который, кстати, называется Hunt, присутствуют: Elimination (как только вы убиваете свою жертву, вам сразу же дается новая, а игра продолжается, пока в живых не останется только один), Duel, а также знакомые по "контре" Deathmath и VIP.



Убей меня нежно

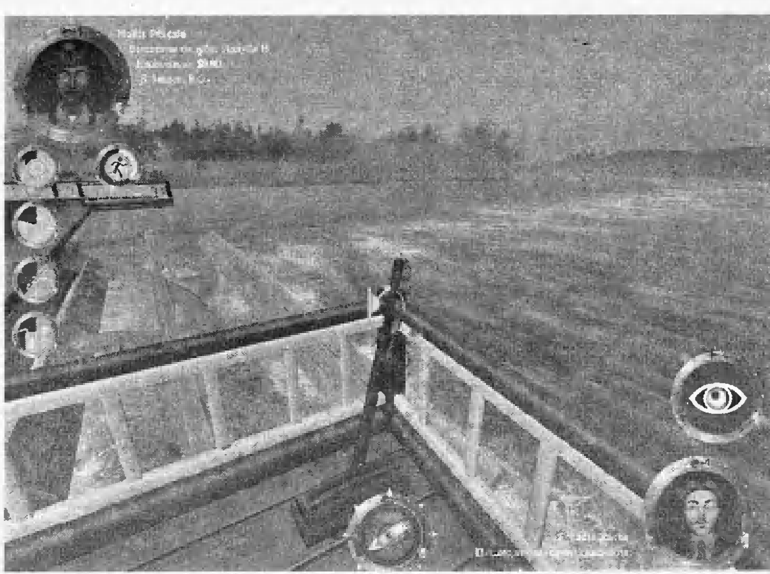
Убийство в игре The Ship — крайне непростое и от этого весьма интересное занятие. Ну, начнем с того, что убивать каждого встречного крайне не рекомендуется, иначе не видать вам денег как своих ушей. Вдобавок вас отправят к психологу на излечение мании убийств, что чревато потерей драгоценного времени. Дальше — больше: доставать оружие, а тем более совершать незаконные действия, где вам заблагорассудится, тоже нежелательно. На корабле очень хорошая система безопасности, и он под завязку напичкан снимающей аппаратурой. И чтобы использовать, скажем, свою клюшку для гольфа не по назначению, лучше сначала убедиться, что вас не снимает скрытая камера или не сверлит взглядом один из многочисленных членов экипажа. Правда, тут следует оговориться, что за "энную" сумму наличности охранник отвернется и станет внимательно рассматривать какой-нибудь предмет, вместо того чтобы четко исполнять свои обязанности. Но если все же вы по неосторожности попали в объектив камеры или пожалели денег на взятку охраннику и были пойманы с поличным, вас ждет сначала арест, затем конфискация всего смертоубийственного имущества, ну и, наконец, срок в местной тюрьме. Взаперти вы проведете 30-90 секунд, в зависимости от тяжести совершенного преступления, а так как раунды длятся в среднем 5-7 минут, то во избежание потери времени лучше не попадаться. Поэтому для убийства вам придется заманить жертву в какое-нибудь укромное место, будь то уборная, машинное отделение или пустая каюта, и только затем исполнить свое черное дело.

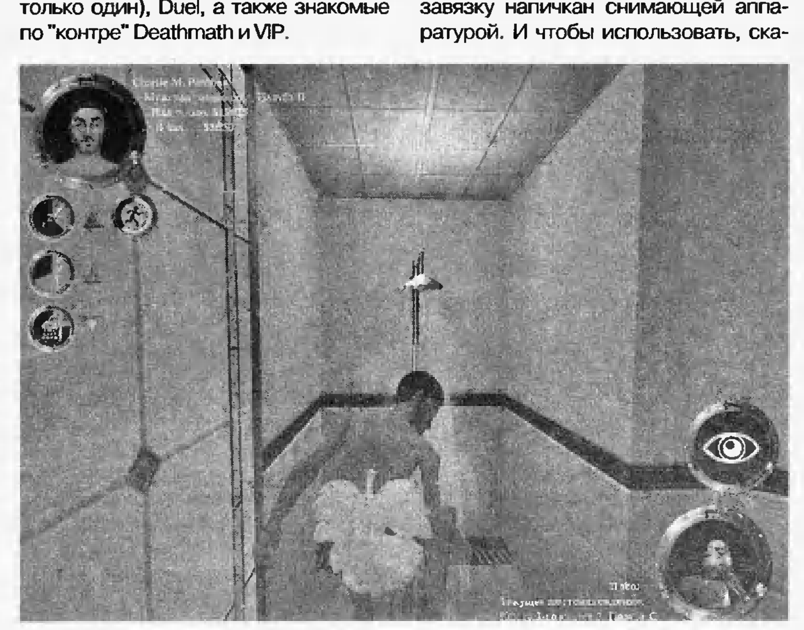
Теперь поговорим про всевозможное оружие — его здесь не просто много, а ОЧЕНЬ много. Правда, по большей части холодного. Жертву вы можете зарезать (ножи, топоры, мачете), заколоть (шпаги, отвертки) или раздробить ей череп (любой более-менее тяжелый и твердый предмет). Нет, конечно, пистолеты, автоматы и разные там шотганы в местной оружейной лавке имеются в достаточном количестве, но продаются по совершенно сумасшедшим ценам. Следует признать, что совсем необязательно покупать все вышеперечисленное в магазине, а лучше как следует поискать на самом корабле. К примеру, на мостике можно найти набор сигнальных ракет с пусковой установкой в придачу, а в каюте капитана, неизвестно почему заряженный, раритетный мушкет семнадцатого века. В довесок к оружию тут имеются яды, которыми можно травить своих жертв разными способами (внутривенно, через пищевод и т.д.). Жертва умирает медленно, но уверенно и с ужасными мучениями (садистский способ!). А еще вы можете подстроить жертве несчастный случай: скажем, запереть и запечь в сауне, насильно оставить прогуливаться по сильно пахнущему мясом морозному воздуху гигантского ресторанного холодильника или столкнуть в море, затем, сделав невинный вид, отправиться за очередной жертвой.

Благодаря вышеизложенной игровой механике Outerlight превратят вас в сущего параноика, так как любой встреченный игрок может оказаться как вашим охотником, так и жертвой. И если в охраняемых зонах все друг другу улыбаются, держа нож за спиной, то в укромных уголках творится натуральная вакханалия. Леди и джентльмены в строгих костюмах и вечерних платьях увлеченно мочат друг друга в туалетах, коридорах и прочих местах с пониженной безопасностью. Кто-то пробегает мимо с только что украденным музейным экспонатом, а вслед за ним летит ракета, заботливо выпущенная мсье интеллигентного вида. Только в этой игре, устроив с помощью союзника небольшой заговор, можно заманить в холодильник одновременно и жертву, и охотника, получив за двойной "несчастный случай" огромную сумму денег.

Все мы люди

А теперь самый большой сюрприз. Outerlight в своем сетевом экшене от первого лица осуществила то, что до нее никто и никогда не делал — немного очеловечила персонажей, наделив их основными потребностями, которые в своей жизни испытывает каждый житель планеты Земля. В предыдущем предложении нет никаких опечаток — у вашего подопечного есть потребности, которые желательно контролировать, если не хотите вылететь в трубу раньше времени.





Окончание на 12 стр.

ОБЗОР

Penumbra: Overture — Episode One

Дрожь земли

На эту игру возлагались большие надежды. После выпуска потрясшей всех технодемки разработчики просто обязаны были сделать на основе революционного движка головокружительную игру. Как обычно, слухи о переворотах оказались немного преувеличены, но после релиза Penumbra что-то изменилось. Что-то незаметное, но значимое.

load

Шесть квадратных метров уютной каюты. Справа от меня обыкновеннейший шкафчик, слева — двухъярусная кровать. Белье несвежее, я достаточно долго бороздил прибрежные гренландские воды. Вон, на столе, лежит подтверждение моим словам в виде широкой пожелтевшей карты. На уровне глаз болтается лампа, устраивая настоящий бал света и теней. Забираю фонарик и оставшиеся батарейки к нему, парочку бутербродов кладу в карманы. Не хочется покидать ставшую родной каюту, тут так сухо и безопасно, а температура не достигает критических отметок. Но ничего не поделаешь, не для того сюда добирался.

Плотно, тепло одеваюсь — снаружи мороз просто убийственный, а когда речь заходит о собственной шкуре, не до модностей. Нырнув в две телогрейки, ноги окутав шестью слоями вязаных носочков, напялив толстые валенки, обвязавшись шарфами и нахлобучив шапку, я двинул-таки в путь-дорогу. Фонарь-то взял?..

Запись в дневнике.

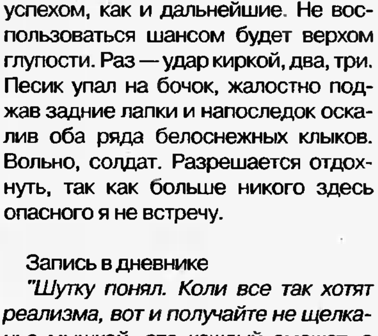
"Феномен игры в двух моментах.

Первое — шикарная графика для полностью трехмерной адвенчуры от первого лица. Движок не предназначен для работы с открытыми пространствами, но с прорисовкой закрытых локаций он справляется отлично, дай бог каждому шутеру такую фотореалистичность. На предметах, правда, часто не хватает полигонов, что компенсируется необыкновенно реалистичными текстурами и удивительной работой с тенями. Разработчики любят поиграть с тенями, это мы отметили еще при изучении технической демо. Погрузив игровой мир во мрак, авторы расставили по углам небольшие источники света, дали в руки фонарик (ничуть не хуже "сталкеровского"), фосфоресцирующую трубку и сигнальные огни. На самом деле, игру можно пройти, ничем из этого богатого арсенала не пользуясь, исключительно блуждая в потемках, полагаясь на ночное зрение. Динамические тени не требуют наличия видеокарты последнего поколения, ими можно преспокойно наслаждаться на среднего класса карточках. То же относится и к потребностям игры в общем.

Второе — лучшая на время выхода Penumbra реализация физики. Честно признаюсь, когда я увидел, что можно вытворять с объектами на карте, пришлось поднимать упавшую челюсть. До этого физика так или иначе оценивалась в сравнении с

Жанр: *adventure*
Разработчик: *Frictional Games*
Издатель: *Lexicon Entertainment*
Издатель в СНГ: *"Новый диск"*
Похожие игры: *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Scratches, Half-Life 2*
Количество дисков: *1 DVD*
Минимальные требования: *процессор Intel\AMD IV 1,5 ГГц, 512 Mb RAM, 128 Mb VRAM, 0,9 Гб на жестком диске*
Рекомендуемые требования: *процессор Intel\AMD IV 2 ГГц, 1 Gb RAM, 128 Mb VRAM, 0,9 Гб на жестком диске*

Half-Life 2, впредь вместо valve'овского шедевра следует вспоминать творение Frictional Games. Ранее предметы делились на поднимаемые и неподнимаемые, последние — не сдвинуть, не взять. В "Пенумбре" вводится фактор "тяжесть". Небольшой камень легко берется и швыряется на дальнее расстояние, камень побольше упадет ближе и поднять его будет труднее (иллюзия, конечно, но ощущение есть), а валуны только если тащить.



load

Кирка — полезнейшая вещь в хозяйстве. На фоне ее сокрушительной силы другое холодное оружие, лежащее у меня в кармане — молоток, — кажется детской игрушкой. В здешних условиях требуются более эффективные средства борьбы против подземных тварей — кирка и иногда длинная швабра.

Притаился за ящиками, прижав ноги и руки к груди. Если постараться не шевелиться и не произносить никаких звуков, то окружающий мрак здорово поможет сохранить жизнь. Все мы в детстве боялись темноты, а теперь она чуть ли не единственный друг в этом чертовом подземелье. Глаза свыклись с мраком, отчего я уже мог немного ориентироваться и без фонаря. Различаю контуры нагромождения ящиков, за которыми так хитро укрылся, чуток дальше — два булыжника, небольших, ими смогу при желании закидать кого угодно, а еще дальше вижу другую стену ящиков.

Где-то из глубины небольшого зала, освещенного двумя керосиновыми лампами, слабо донеслось рычание. Злобное, нервирующее рычание чрезвычайно голодной собаки, пришедшей в поисках добычи. От неожиданно нахлынувшего страха весь затрясся, а как только различил ее в этой проклятой темноте, так и вовсе охватило удушье. Она идет мимо, однако дрожь умерить мне никак не получается. Еще немного подобной тряски — и укрытие единственного, наверное, в этих подземельях живого человека будет раскрыто. Человечество для сих гренландских катакомб вновь станет мифом.

Псевдособака меня заметила и теперь со всех ног радостно мчится за деликатесом. Бежать некуда, остается отважно защищаться оружием шахтеров. Замахиваюсь... Поздно, уже укусили, острые зубы чуть было не оторвали кусок меня живого. Замахиваюсь... Не успел, рукав куртки разорван. Собака прыгает снова...

И только звуки чавкающего животного разносились в тишине.

continue

load

Торопливо и одновременно максимально осторожно, чтобы не привлекать внимания, забираюсь на один из ящиков. В голове созревает рискованная идея, но иного способа спасти свою жизнь от бешеного пса, уже заметившего шевеленья, яростней зарычавшего, перед атакой обрабатывающего меня психологически, не вижу. Больше нет смысл скрываться. Крепче сжимаю кирку в руке. Песик мчится ко мне, как же эта скотинка любит людей! Может, тебе еще за сосом сбегать?



Зубастая псина с гавканьем мчится на меня, прыгает... не допрыгнула. Вторая попытка тоже не увенчалась успехом, как и дальнейшие. Не воспользоваться шансом будет верхом глупости. Раз — удар киркой, два, три. Песик упал на бочок, жалостно поджав задние лапки и напоследок оскалив оба ряда белоснежных клыков. Вольно, солдат. Разрешается отдохнуть, так как больше никого здесь опасного я не встречу.

Запись в дневнике

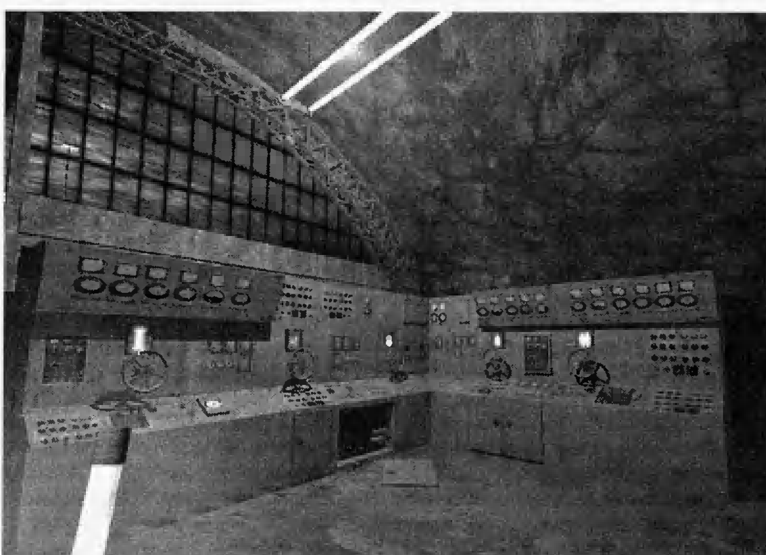
"Шутку понял. Коли все так хотят реализма, вот и получайте не щелканье мышкой, это каждый сможет, а прикладывайте усилия, не одним же обладателям Wii ручками махать. Чтобы ударить какой-то киркой, потребуется не только ловкость рук, но и опыт. Мышку вверх — замах, мышку вниз — удар. Вроде просто, да только лишь на бумаге. На деле, прежде чем научишься сражаться более-менее удачно шваброй, пройдет немало горьких минут, полных ругательства в сторону боевой системы игры. И только потом, когда с горем пополам пройдешь первые уровни, почувствуешь азарт и желание накостылять "резидентивеловским" псинам и несметному количеству гигантских прыгучих пауков, которых трудно берет местный динамит. Впрочем, воевать никто не заставляет, не нашел общего языка с боевой системой — обходись стелсом, крадись в темноте, для умерщвления собак пользуйся вялым мясом и импровизированными ловушками. Искусственный интеллект собак хоть и не выдающийся, но позвать собратьев на помощь, дабы уложить никак не желающего умирать хомо сапиенса, вполне способный. А против трех челюстей выстоять ох как сложно".

load

Пещерка ничего так, мило обустроена. В дальнем углу нечто дымится, ай да бог с ним, тенденция такая: чем дальше под землю пробираешься, тем хуже становится обстановка вокруг. В пещерке, куда я забежал, потому что искал какой-нибудь тайный проход в нужное мне помещение, в свое время велись работы. Странно, по записям в этих шахтах десятки лет никого нет, а свет не только в электрических, но и керосиновых лампах горит. На столике у стены всматриваюсь в необычный предмет, но толку от него я не вижу, белое свечение на мгновение ослепляет — и все. Ладненько, вроде секретные проходы отсутствуют, однако пяткой чую, не все так просто с этим залом, погруженным в полутьму. Поднимаю голову. Отлично, над головой туннель, до которого не дотянуться и не допрыгнуть. И лестница разломана на две части, словно намеренно. Положение безысходное, на первый взгляд. На второй — вполне разрешимое. Закрепляем лестницу за крючок, что над туннелем, а если еще поставить друг на друга ящики, разбросанные вокруг, то смогу дотянуться... Получилось. Никогда бы не полез в столь сырое, холодное и крайне недружелюбное местечко, вызывающее насморк и пока легкую форму клаустрофобии.

Хруст, снова хруст... Господи, да тут рассадник пауков! Здоровенные, на килограмм пять пауки проворно мчатся за съежившимся дядькой с киркой, то есть за мной. Против банды вредных насекомых сражаться бесполезно, неравный бой решиться не в пользу более развитого создания. Остается бежать по ледяным коридорам, откатывать кругленькие отшлифованные камни, закрывающие единственный проход, и прыгать через смертоносные преграды... Похоже, отстали паучки, дальше можно спокойно идти, чувствую, выход где-то рядом.

Что это за громыхание? На голову падают мелкие льдинки, туннель дрожит, будто рядом бежит титан. Тряска и грохот усиливаются с непостижимой скоростью. Да какой к черту титан, это обыкновенный...





Окончание на 12 стр.

ОБЗОР

The Ship: Остаться в живых

Начало на стр. 10

По порядку. Любому нормальному человеку требуется здоровое и сбалансированное питание, персонажи игры The Ship не исключение. И чтобы не умереть от жажды или голода, вам придется обедать в ресторанах и закусочных, покупать продукты в автоматах, а также пить разные напитки в специально отведенных для этого местах. Следующим идет сон. Вздремнуть можно на любой свободной кровати, но следует знать, что в это время вы становитесь легкой добычей для охотника. Если персонаж очень устанет, то не сможет ускоряться и будет медленнее атаковать. В туалет тоже надо ходить, причем систематически, и отдельно "по-маленькому" и "по-большому". Также не следует забывать и о личной гигиене: принимать душ, регулярно мыть руки после туалета. Если доведете до нуля один из трех вышеперечисленных параметров, то попадете в тюрьму за нарушение общественного порядка. Постоянные погони и убийства очень сильно портят настроение, здоровый взрослый организм время от времени требует зрелищ. Развлечься можно, поиграв в бильярд или, к примеру, выпив бокал французского вина. Ну и конечно, любой нормальный человек желает общаться с себе подобными. Удовлетворяется эта потребность весьма просто: нужно лишь подойти и поговорить с любым первым встреченным персонажем, будь то другой игрок или NPC.

The Ship — это первый сетевой экшен, который имеет явные признаки совершенно, казалось бы, не вписывающейся сюда игры The Sims. Разработчики превратили всех участников сетевой баталии в натуральных Симов! Теперь понятно, почему игра делалась так долго. Все время разработки ушло на оттачивание баланса, а это сложно, когда игра имеет столько взаимосвязанных между собой моментов, и при этом The Ship работает, как швейцарские часы.





Миром правят деньги. Всегда

С деньгами вы король и бог в этом сумасшедшем круизе. Все потребности вашего персонажа крепко завязаны на деньгах. Они понадобятся везде: покупать продукты и оружие вы будете за деньги, все развлечения стоят денег, платить штрафы и подкупать охрану тоже придется за деньги. Деньги в игре The Ship вы будете использовать намного чаще, чем я употребил слово "деньги" в данном абзаце.

А если у вас их нет, то возможностей у вас тоже нет. Все халявное оружие разбирается игроками в первую минуту игры, а на бесплатных "точках удовлетворения потребностей", будь то фонтанчик или бильярдный стол, всегда дежурит парочка охотников. Без валюты на корабле сложно, но возможно.

Outerlight использовали в своем проекте интересную систему накопления капитала. Основная часть ваших денежных средств хранится в местном банке на сберкнижке, с которой вы в любое время можете как снять, так и положить "энную" сумму наличности. Для большего удобства проведения этой операции по всему кораблю раскинулась сеть банкоматов. Конечно же, вы вольны таскать в своем портмоне любое количество ценных бумажек, однако следует учесть, что если вас убьют, то все деньги достанутся вашему охотнику. Капитал на сберегательном счету несгораем. Кстати, вот еще один пример интересного и нестандартного убийства — минирование кошелька. Так можно убить человека, сыграв на его жадности.

Happy end

Следует упомянуть про одну весьма важную гемплейную составляющую — переодевания. Нам предлагают использовать в игре огромное количество разнообразной одежды, и вся это возня со шмотками играет в The Ship далеко не последнюю роль — вам очень часто придется менять свой имидж, чтобы как следует запутать охотника или жертву.

А вот графическая часть The Ship оставляет желать лучшего — хоть картинка выглядит весьма симпатично и аккуратно, она не поражает большим количеством полигонов и детализацией. Зато все выполнено с большим вниманием к деталям и в совершенно умопомрачительном стиле начала XX века.

На этой ноте я вынужден закончить свое повествование про, не побоюсь этого слова, революционный проект Outerlight и удалиться — меня ждет очередное задание от Мистера Х. Где там моя любимая сковорода?..

Евгений Янович

РАДОСТИ

Уникальный стиль и атмосфера
Гигантское множество способов убийства
Жестокий черный юмор
Продуманная и логическая система ограничений
Необходимость удовлетворять желания ваших подопечных персонажей
Внимание к мелким деталям

ГАДОСТИ

Графика, устаревшая на два года
Относительная сложность игрового процесса

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

The Ship в полной мере отрабатывает потраченные на него деньги. Но только если вы не ярый поклонник одноклеточных сетевых шутеров и для вас в первую очередь важен геймплей, а не количество настрелянных врагов. Это игра для тех, кому важно как играть, а не чем стрелять. Если вы такой, тогда добро пожаловать в клуб. А дополнительную информацию и пути решения многих проблем ищите на официальном сайте игры

Penumbra: Overture — Episode One

Начало на 11 стр.

load

...камень, мчащийся вслед за мной. Старый прием; главное — бежать со всех ног до первой развилки и без замешательства свернуть с пути несущего смерть каменного колобка. Когда уже знаешь, с чем столкнулся, дело остается исключительно за техникой.

load

Техника иногда подводит, мда.

Запись в дневнике

"Девелоперы настолько гордятся движком, что не упускают возможности лишний раз щегольнуть его возможностями перед игроком. Через раз выполняешь известную задачу "ящик на ящик — будет лесенка". А ведь увесистые ящики приходится тянуть, причем неподъемная тяжесть объекта почти ощущается. Честно говоря, в Frictional Games, видимо, туговато с возведением проблем для игрока. Повсеместное использование законов физики для решения задач вызывает уважение к конторе создателей, но уж слишком это походит на Half-Life 2. Может, в гренландских пещерах герой и гравиган найдет, тем более что ломик с выцарапанным именем "Фримен" он таки отыскивает...

Действительно серьезные головоломки встречаются намного реже, чем, так сказать, "маленькие затруднения", которые "трудностями" называть нельзя. Вот бегство от камня по туннелю или доставание ключа с помощью отвертки и газетки — это откровенная наглость. Бородастей задач придумать невозможно? Стоит же попасться среди изобилия жанровых банальностей и штамповок какой-нибудь головоломке с передающимся по морзянке кодом, уже не спешишь осуждать разработчиков в отсутствии фантазии. Побольше бы таковых шедевральных головоломок, игра проходилась бы не так быстро, зато с большим удовольствием".



load

Неприятное место. Когда-то здесь находилась лаборатория, ныне она больше похожа на жертву бомбежки. В стене напротив ужасная дыра, края ее в противной мутно-зеленой слизи. Пол усыпан осколками стекла и разного рода хламом, а посередине крупный кровавый след, кого-то убивали медленно, а затем со вкусом пожирали. А дыра напоминает мне американские ужастики о гигантских умных червях. Те без проблем пробивали стены, добираясь до человечины.

Включу я свет — надо разобраться с местом происшествия при нормальном освещении... Ух ты, я попал на андерграундную вечеринку? Стены так и светятся фиолетовым, не хватает ритмичной музыки и массовки. Видимо, еще до того, как стать пищей подземного монстра, здешний обитатель съехал с катушек. Только так можно объяснить то, что помещение расписано невидимыми чернилами.

Запись в дневнике

"Наконец, что-то начинает проясняться в сюжете. Разработчики не спешат раскрывать все карты, пока они только помахали конфеткой перед лицом геймера. Ох уж эта тяга к эпизодичности... Когда Valve затеяла марафон из аддонов к Гордон-Фримен 2, все посчитали это игрой амбиций, все-таки компания уважаемая, люди все работают надежные, трудолюбивые. Но за последний год выпускать игры эпизодами стало даже модно! Чего стоит выходка Америкэна МакГи, обещающего в своей новой игре более двадцати эпизодов. Вот и Penumbra внезапно оказалась не цельной насыщенной красивостями игрой, а лишь первой, пробной серией, больше похожей на третью демоверсию. По тем крохам, что пока предоставили авторы, по десяткам документов, в которых больше воды, чем реальных фактов, по тривиальной завязке и речам Рыжего, которого мы так и не увидели, трудно судить сюжет. Первый эпизод — только завязка, остается надеяться, что далее, в следующих эпизодах, сторилайн будет раскрываться увереннее. Но пока — лишь намеки, классические штампы и странное ощущение близости Ктулху. Посмотрим, что покажут в следующей серии. Посмотрим, что будет дальше".

Берлинский Gosha

РАДОСТИ

Роскошная для адвенчуры графика
Одна из наилучших физических моделей
Упор на реализм
Аутентичный звук

ГАДОСТИ

Сюжет вяло развивается
Большая часть задачек неоригинальна
Непросто привыкнуть к боевой системе

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

Это хардкор. От разработчиков нашумевшей демо откровения не дождались, а причина банальна: игра не открыла нам ничего нового. Графика хороша, интерактивность выше всех похвал, а вес камня имеет значение. Для получения максимального адреналина звук надо выкручивать погромче. А тяжелая боевая система многих отпугнет. Да, Episode One — настоящий хардкор. Лишь это выделяет первую серию Penumbra и привлекает к ней внимание, в остальном она посредственна

ОБЗОР

Take Command: 2nd Manassas

1861-й год для нашего человека — это скорее отмена крепостного права в царской России, нежели начало гражданской войны в Северной Америке. Разработчики компьютерных игр постоянно пытаются заполнить столь существенный информационный пробел, да только выходит у них это слабо. Так как жанр шутера для такой задачи подходит слабо (убедиться в этом можно, если ознакомиться хотя бы с таким образчиком, как The History Channel`s Civil War: Nation Divided), наплодилось множество стратегий и варгеймов, которые не отличались ни изящностью, ни наличием хотя бы намека на реиграбельность. Анонсированный Take Command: 2nd Manassas не сказать, чтобы поселил в наших сердцах надежду на сдвиг дела с мертвой точки, но за качество можно было не беспокоиться. Игру создавали две культовых, для поклонников варгеймов, личности — Адам Брайант и Норб Тимпко. Именно они в свое время буквально на коленке написали Civil War Bull Run: Take Command 1861, который стал громким словом среди независимых разработчиков. И вот теперь настало время сиквела — как нельзя кстати свою помощь предложила шведская Paradox Interactive.

На марше

После долгих перипетий с финальной концепцией 2nd Manassas, поиска издателя для indie-разработчика, игроков больше всего волновал вопрос: а насколько вторая часть будет схожа с оригиналом? Не пойдет ли Mad Minute Games на упрощение геймплея, не внемлет ли витающему повсюду духу казуальности? Так вот, со всей ответственностью смею заявить, что Take Command: 2nd Manassas — это прямой наследник мало кому знакомого хардкорного варгейма, причем найти существенные отличия сможет лишь очень осведомленный человек.

Дабы не растекаться мыслью по древу, разработчики приняли самое верное решение: в игре отражены события не всей гражданской войны, а лишь небольшого временного отрезка. Всего это 48 миссий разной степени сложности и продолжительности. Да, некоторые задания столь масштабны, что даже при ускоренной перемотке времени вы можете "зависнуть" на два-три часа. Три масштабных кампании довольно ветвисты и предлагают на выбор несколько вариантов развития событий. В отличие от оригинала, 2nd Manassas предполагает связный рассказ. Это как нельзя лучше вяжется с повышением опыта у командного состава и солдат, а также постоянной необходимостью трезво оценивать ситуацию на поле боя и не посылать подчиненных на верную смерть. Апогеем войны следует признать знаменитую битву южан с конфедератами при городке Манассас — чтобы повторить подвиг генерала Роберта Ли, придется изрядно попотеть и поволноваться.

Внешний облик 2nd Manassas, так сказать, "отрезвляет" — долго не покидает ощущение, что только что тебе дали обухом по голове и случилось натуральное путешествие во времени. Огромные по размерам трехмерные карты соседствуют со спрайтовыми моделями юнитов, которые при ближайшем рассмотрении искрят пикселями, как снежинки на снегу. О динамичных тенях, радующем глаз ландшафте и реалистичных спецэффектах можно также за-

Название локализации: *"13-й полк. Военное искусство"*
Жанр: *RTS/варгейм*
Разработчик: *Mad Minute Games*
Издатель/в СНГ: *Paradox Interactive/"1С"*
Количество дисков в локализованной версии: *2 CD*
Похожие игры: *Sid Meier's Gettysburg!, American Civil War. Gettysburg, History Channel's Civil War: The Battle of Bull Run*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium III/AMD Duron 1 GHz, 256 RAM, 64 Mb video, 800 Mb free space*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium IV/AMD Athlon XP 1.8 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb video, 800 Mb free space*
Сайт игры: *www.paradoxplaza.com/takecommand.asp*

быть — вспоминаем об indie-происхождении проекта и настраиваемся на суровый андеграунд. Придется потратить драгоценное время и на привыкание к интерфейсу, ибо зеленой рамки для обведения своих войск тут не наблюдается. Как же управляться с многотысячным войском? Да очень просто: выбираем интересующее подразделение, щелкаем по нужной команде и ждем, пока курьер прискачет с приказаниями из штаба. В случае, если генерал находится в радиусе 50 ярдов от солдат, посылать гонца не приходится — офицерские приказания вроде как слышны.

После внушительной исторической справки во время брифинга, войска обнаруживают себя на каком-либо отрезке карты. Скучать не приходится практически никогда, так как мчащийся на всех парах курьер тут же вводит в курс дела, обозначает главные цели и отправляется восвояси. Набросав план на карте, генерал отдает приказ о длительном маршброске, после которого следуют неспешные приготовления к сражению. Противник может уже маячить на горизонте, но за это время можно сходить выпить чаю и даже перекусить. Ускорение времени помогает лишь отчасти — сразу после его активизации люди и кони смешиваются, начинают двигаться побыстрее, но ненадолго, уже через секунд десять они снова лениво гремят залпами. К счастью, выполнением основных заданий дело не ограничивается. Союзники регулярно "подбрасывают" призывы о помощи, небольшие просьбы о прикрытии и другие, не менее интересные задачки. Обладая даже десятью тысячами ополченцев, перебрасывать пару бригад на другой фланг настолько накладно, что порой возникает стойкое желание послать коллегу-неудачника куда подальше. Но принимать столь опрометчивые решения все-таки не стоит — вполне вероятно, что сослуживец придет в трудную для нас минуту на помощь и отвлечет огонь на себя.

Если описать Take Command: 2nd Manassas несколькими словами, то среди них обязательно найдется место для таких комплиментов, как "масштабно", "реалистично" и "исторично". До предела выверенный баланс при соответствующем уровне сложности не даст весомого преимущества ни одной из сторон. В то же время, опытный игрок сходу определит на карте ключевые позиции для своих отделений — постарается сходу занять высоту, упрятать солдат за ограду и правильно выставить артиллерию. Присутствие всего трех видов войск (кавалерии, пехоты и артиллерии) ни в коей мере не упрощает игру, а делает ее сродни стратегическим шахматам — вроде фигуры те же, но каждая из партий уникальна. Кажущийся огромным временной гандикап оборачивается реалистичностью при отдаче и выполнении команд. Так как генерал просто физически не может разорваться между фронтом, тылом и флангами, приказы исполняются с заметной задержкой. Попавшая под перекрестный огонь бригада может не успеть и глазом моргнуть, как мораль опустится ниже плинтуса. Тогда остается только позорное сверкание пятками перед торжествующим врагом.

При всем желании объять необъятное, контролировать всех и вся на поле боя не получается. Тогда можно ограничиться направлением действий только армий или корпусов. Всю рутину с готовностью возьмет на себя искусственный интеллект — признаться, такого проработанного AI встречать не приходилось довольно давно. Оказавшись без присмотра, отряд сам выбирает приоритеты для атаки, усердно старается не допустить атак с тыла и флангов, а также постоянно следить за усталостью солдат. Обученная ложиться в случае плотного артиллерийского огня, пехота нередко прибегает к такому маневру; кавалерия же ловкими наскоками мигом экспроприирует чужие пушки, которые с резвостью начинают лупить по своим бывшим хозяевам. Одним словом, при соответствующей автоматизации можно выделить несколько минут и полюбоваться ходом и размахом заварушки.



След в истории

Работу Mad Minute Games с историческими справочниками трудно переоценить — весь командный состав, от капитанов до генералов, имеет реальные прототипы в истории и обладает индивидуальными характеристиками. Особенно ярко эти моменты проявляются во время стычек с оппонентом — иной генерал бросит все свои силы на подавление врага, другой "порадует" припасенным подкреплением, а третий и вовсе предпочтет отступить. Радует, что 2nd Manassas старается держать руку на пульсе событий, заставляет принимать решения как можно оперативнее и не позволяет таких запрещенных приемчиков, как отдача приказаний во время нажатой кнопки "пауза".

Тем не менее, Take Command: 2nd Manassas остается крайне недружественным к игроку варгеймом. Наблюдать за кутерьмой из солдат, коней и пушек крайне неудобно — приходится постоянно ворочать камеру из стороны в сторону, приближать, отдалять и центрировать картинку. Несмотря на недюжинную помощь AI, миссии проигрываются часто — соперник не разменивается по мелочам и сурово наказывает за допущенные ошибки. К сожалению, время для анализа своих ошибок и переигрывания проваленных заданий, найдется не у всех. Самым целеустремленным пожелаем удачи — стисните зубы и пробирайтесь через тернии к звездам.

Антон Борисов

Лицензионный диск предоставлен компанией "ХИТ компани"

РАДОСТИ

Абсолютная историчность в отражении гражданской войны за США
Огромные карты с топографически достоверным ландшафтом
Хорошо переданная атмосфера военного конфликта

ГАДОСТИ

"Олдскульная" графика
Громоздкий интерфейс и неповоротливая камера
Отсутствие мультиплеера, который помог бы связаться друг с другом поклонникам не шибко популярного жанра

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Исключительный на сегодняшний день андеграунд — сиквел незнакомого нам варгейма, который обладает недюжинной реалистичностью и детально воссозданной историей. Понравится далеко не всем, но адепты жанра не останутся разочарованными





ОБЗОР

Spider-Man 3: The Game





Комиксы, наравне со звездно-полосатым флагом и статуей свободы, наверняка можно считать одним из символов США. В Америке, пожалуй, каждый школьник в свое время зачитывался (засматривался?) историями о Супермене, Женщине-кошке или Халке. Данный вид искусства распространен в Америке, но вот за ее пределами особой известности не снискал. Впрочем, сейчас любой из читателей, не напрягаясь, назовет с десяток рисованных персонажей благодаря американскому кинематографу, который теперь снимает фильмы о героях комиксов каждый год. И среди этих ответов наверняка будет доминировать "человек-паук". Созданный еще в далеком 1962 году стараниями Стэна Ли и Стива Дитко, он особенно громко заявил о себе в 2002 году, когда на экраны вышла одноименная лента, щеголявшая нереальными спецэффектами и компьютерной графикой. Все это как магнит тянуло зрителей. Повторил успех первой части и Человек-паук 2, уже в 2004-ом, причем повторил более чем успешно. В общем прокате две картины собрали более миллиарда долларов. Поэтому можно было не волноваться в скором появлении третьей части. Самый крупнобюджетный фильм Голливуда за всю историю, а именно такое "звание" получил Человек-паук 3 вышел в прокат, и уже несколько недель как собирает полные кинозалы по всему миру.

Понятно, что подобная шумиха вокруг фильма, да и самого героя не могла не привлечь внимание со стороны издателей компьютерных игр, желающих заработать на известном имени. Так оно и случилось, и правообладателем на выпуск игр по комиксу о мутировавшем студенте стала Activision, которая, не особо заботясь о качестве конечного продукта, выдала на гора несколько игр — Spider-Man, Spider-Man 2: The Game, Ultimate Spider-Man и несколько других. Единственной более-менее заслуживающей внимания игроков оказалась последняя, да и то в основном благодаря своей необычной картинке: игра была сделана по технологии cel-shading. Ну а тем временем на дворе настал 2007 год, на экраны вышла третья часть фильма про отважного паучка, а Activision, естественно, отправила на прилавки одноименную игру, только с припиской The Game.

Жанр: Action/3rd Person
Разработчик: Beenox
Издатель: Activision
Количество дисков в оригинальной версии: 1 DVD
Похожие игры: Ultimate Spider-Man, Marvel: Ultimate Alliance, Spider-Man 2: The Game
Мультиплеер: Нет
Минимальные требования: Windows XP, Intel Pentium IV/AMD Athlon 2,0 ГГц, 512 Мб оперативной памяти, 128 Мб видеопамяти, видеокарта с поддержкой шейдеров версии 3.0 и выше, 6,5 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые требования: Windows XP, Intel Core 2 Duo 2,0 ГГц, 2048 Мб оперативной памяти, 512 Мб видеопамяти, видеокарта с поддержкой шейдеров версии 3.0 и выше, 6,5 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт: www.sm3thegame.com

Ах, Нью-Йорк, Нью-Йорк

Игры вроде Человека-паука 3 традиционно создаются мультиплатформенными, а на наши компьютеры попадает порт с какой-нибудь консоли прошлого поколения, поэтому от подобных проектов сразу ожидаешь замкнутых помещений, длинных коридоров, малюсеньких комнат и общего однообразия локаций. Но next-gen дает о себе знать — наконец-то среди всех платформ "матерью" для ПК-версии стали выбирать не давно просящуюся на покой старушку PlayStation 2, а вполне себе современную и технологичную Xbox360.

Поэтому первым впечатлением от Spider-Man 3 будет удивление. Удивление масштабностью происходящего. Перед игроком в полном распоряжении предстает часть Нью-Йорка: высоченные небоскребы, плотная застройка, несколько километров дорог метро — в общем, почти настоящий город. Казалось бы, вот оно счастье, вот она полная свобода — Большое яблоко в нашем распоряжении. Учитывая еще и то, что играем мы не каким-нибудь слесарем шестого разряда, который из всего транспорта предпочитает городской, а студентом, которого за пятку цапнул паук и дал соответствующие способности, радости еще больше. Ведь передвигаться нам доведется преимущественно по воздуху, лихо цепляясь паутиной за небоскребы. Не забыта и возможность ползать по вертикальным поверхностям. В итоге можно забраться на крышу любого здания (а в некоторые еще можно и зайти), залезть в любой уголок.

Осознание того, что такая свобода нам и даром не нужна, приходит позже. На практически пустынных улицах Нью-Йорка, по которым снуют лишь кучки пешеходов, и автострадах, слабенький поток автомобилей на которых даже близко не похож на реальные пробки в Большом яблоке, делать практически нечего. Разве что порой грабитель решит отобрать у несчастной старушки сумку (преступника мы, конечно же, накажем) или сработает триггер и запустится миссия, не обозначенная на карте. Так что широко разрекламированная Activision полная свобода в Spider-Man 3 оказалась не более чем хитрой уловкой. Единственная ее практическая ценность — возможность выбрать, на выполнение какого задания отправляться. Отрадой служат лишь полеты на паутине по ночному городу, это действительно выглядит очень зрелищно: повсюду загораются огни, машины включают фары, а вы летите где-то там высоко, далеко от земных проблем... Романтика...

Однако порой приходится спуститься на грешную землю и увидеть там настоящий беспредел. В наш 21 век, век космического туризма и клонирования, лица пешеходов по-прежнему смоделированы с помощью десятка пикселей и выглядят так, будто люди из Beenox вырубали их из дерева с помощью топоров. Грешно, товарищи разработчики, грешно. Не радуют и текстуры зданий, в полетах на большой скорости на их качество не обращаешь внимания, но стоит только остановиться и присмотреться получше, как становится заметно их низкое качество. Большинство небоскребов, как братья-близнецы, похожи друг на друга. И в итоге кажется, что виртуальный Нью-Йорк создавался не иначе, как методом copy-paste.

Впрочем, Spider-Man 3 уверенно заявляет: "Не спешите класть меня в гроб, а лучше взгляните на indoor-локации". И правда, в различных помещениях графика неожиданно преображается, и предметы мебели присутствуют, придавая жизненности окружению, и текстурки неплохие, и освещение с честными тенями в придачу есть. В целом картинка заметно улучшается и становится похожа уже не на привет из прошлого столетия, а на графику того же Ultimate Alliance. Правда, с цветом немного недобрали, в "Альянсе" цвета были насыщеннее, ярче, в Spider-Man 3 они тусклые и невзрачные.

Откровенно радуют спецэффекты: взрывы, выстрелы, огонь, непременный блум и блюр — все сделано на высоком уровне. Это "оживляет" и придает лоска поначалу невзрачной картинке, и "Человек-паук" становится вполне современным и технологичным проектом. И вот уж вроде и хэппи-энд в трудной истории с графикой, как неожиданно из шкафа появляется еще один скелет: у игры непомерные, просто чудовищные требования к системе. Spider-Man 3 необходима поддержка вашей видеокартой третьих шейдеров, так что обладателем чего-то ниже GeForce 6600/Radeon X700 не стоит и мыслить о том, чтобы заставить паучка работать на своей системе. Впрочем, это еще не самая плохая новость, дело в том, что Человек-паук 3 очень неоптимизирована. Игра безбожно тормозит даже на компьютерах, удовлетворяющих заявленным рекомендованным требованиям, что уж и говорить о системниках, подлающих лишь под "минималки". Причем разница в количестве FPS на максимальных и минимальных настойках практически отсутствует. В итоге добиться нормальной скорости от игры чрезвычайно трудно. Таковы последствия порта с Xbox360.

Но предавать людей, портировавших игру на ПК, анафеме все же рано. Не сумев довести оптимизацию до ума, они постарались компенсировать свои недостатки удобным управлением и такой же камерой. Последняя в большинстве случаев ведет себя покладисто, висит за спиной "паука", позволяет четко ориентироваться в пространстве и вовремя уклоняться от вражеских выпадов (правда, на "зум" камера реагирует с серьезным запозданием). Управление же по сравнению с остальными "страшненькими" портами просто-таки на высоте. Геймпад, конечно, все так же желателен, но уже совсем необязателен, можно обойтись связкой "клавиатура+мышь", не рискуя при этом сломать себе пальцы. Все клавиши можно переназначить и настроить управление под себя.

Байки про черный латексный костюм, гоблина-младшего и песчаного человека

Несмотря на название, содержащее в себе цифру 3, не стоит заблуждаться: с третьей картиной о человеке-пауке игра имеет мало общего: в Spider-Man 3: The Game разворачивается совсем другая история. События в компьютерном варианте стартуют сразу после второй части "киношной" трилогии и постепенно перетекают в третью, а затем и вовсе выходят за рамки сюжета кинолент.

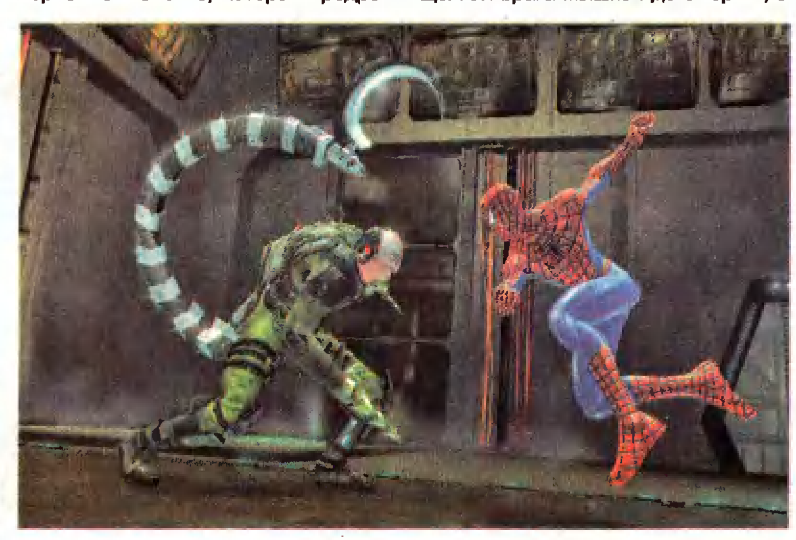
Особо внятным повествование в Spider-Man 3 назвать нельзя. Как оказалось, предположения Питера Паркера о том, что теперь в Нью-Йорк не сунется больше никакая гадость, не оправдались. Счастливую жизнь "дружелюбного соседа паучка" нарушает самое настоящее нашествие монстров, мутантов и простых, ничем не выделяющихся уличных бандитских группировок. Жизнь Питеру теперь пытаются испортить не только знакомые по третьему фильму Новый Гоблин, Веном и Песчаный человек, но и Вечный, Рино и Сумасшедший минер. В нагрузку выданы три группы мелкой уличной шпаны: девчонки-готы, обыкновенные панки да жители чайна-тауна со знанием кун-фу. Не забыта и история о таинственном космическом черном симбионте, которая предрекает Питеру скорую смену старенького красного костюмчика на такой актуальный в новом сезоне черный. Да, не осталась за кадром и темная ипостась человека-паука. Примерно в середине игры мы получим тот самый черный костюм, который увеличивает силу и скорость, а заодно и возможность переключаться между двумя вариантами одежды. Тяжело вздохнув, Питеру не остается ничего другого, как отправиться на решение этих проблем.

Всех накажем!

Поскольку у Паркера с дипломатией как-то не сложилось, да и противостоящие ему враги не особо поддаются уговорам, единственный способ избавить Нью-Йорк от разных мутантов и сумасшедших — победить их в бою. Собственно, этим наш герой и займется на протяжении целых 42 миссий.

Процесс усмирения, как и прежде, заключается в раздаче пинков и тумаков, которые при должном умении соединяются в эффектные комбо. Список возможных приемов можно посмотреть в специальном разделе меню. Кроме того, при частом использовании различные удары или способности улучшаются, поэтому постепенно наш паук сможет летать выше, бегать быстрее, а бить больнее. Сами бои смыслом не перегружены. Учитывая, что аудитория у игры самая разномастная, их сделали как можно более зрелищными: достаточно просто тыкать на кнопки мыши в произвольном порядке — и человек-паук будет давать жару супостатам. Но это только первый слой. Стоит копнуть поглубже, как на свет появляются и хитрые многоступенчатые комбо, и эффективные атаки, и блоки. До глубины файтинга, конечно, далеко, но контратаковать врага, подбросить его в воздух, уже там надавать ему тумаков, а затем добить эффектным ударом оземь очень даже можно. При должной сноровке бои не будут разваливаться по одному сценарию "защелкай врага мышкой до смерти", а





позволят выбрать определенную тактику против каждого противника и заставят иногда включать мозг.

Но согласитесь, как бы интересны ни были потасовки, они очень скоро наскучат, если их не разбавлять чем-то другим. В Beenox это ясно понимали, потому постарались разнообразить Spider-Man 3. Так, не забыта, классическая игра "тыкни нужную кнопку, когда она высветится на экране", введенная в моду такими проектами, как Fahrenheit, Tomb Raider: Legend, God of War. На подобной схеме строится большинство роликов: вот Питер лихо несется по коридору и спасает заложницу, привязанную к бомбе, а вот он же тушит пламя, обрывая трубу водоснабжения — чтобы совершить все эти действия, придется быстро и вовремя нажимать на различные клавиши.

Не забыли разработчики и про то, что человек-паук, а по совместительству и Питер Паркер, работает фотографом. Так что придется вдоволь пофотографировать, получая задания от газеты. Режим фотографирования доступен не только в специальных миссиях, но и во время обычных бесцельных скитаний по Нью-Йорку, так что если вдруг вам захочется сделать пару фоток на память, ничто не станет тому помехой.

Антон Костюкевич



РАДОСТИ

Достойная графика
Настоящая возможность полетать по городу
Узнаваемые герои
Неиспорченное управление
Зрелищные бои
Удобная камера

ГАДОСТИ

Ужасная оптимизация
Слишком высокие системные требования

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

На фоне предыдущих игр о человеке-пауке Spider-Man 3: The Game смотрится выигрышно. Неплохое управление, достойная графика и, самое главное, в нее интересно играть. Обезвреживать одного за другим боссов, разминировать бомбы, наконец, просто летать по Нью-Йорку... Уладь разработчики проблемы с оптимизацией, сделай модели почетче да опусти системные требования до приемлемого уровня, игра и вовсе вышла бы "отличником". Но не стоит забывать, что все очарование игры откроется только поклонникам человека-паука. Для остальных игра станет лишь одним из многих экшенов, где нужно лихо жать на кнопки и рубить на кусочки врага

ОБЗОР

Pirates of the Caribbean: At World's End

Так уж повелось, что реальные доходы авторов киноблокбастеров состоят не только из кассовых сборов в кинотеатрах, но еще и от продаж сопутствующих "атрибутов": брелков, маек, дисков с саундтреками, DVD и, само собой, интерактивных развлечений. Наиболее часто игроизация предстает в обличии простенького слэшера для спинного мозга. С игрой "Пираты Карибского моря: На краю света" произошла именно такая бытовая история...

Жанр: *TPA/слэшер*
Разработчик: *Eurocom Entertainment Software*
Издатель: *Disney Interactive Studios*
Издатель в СНГ: *"Новый диск"*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow, Lord of the Rings: The Return of the King, "Волкодав: Путь воина"*
Минимальные требования: *Pentium 4/ Athlon 1.5 GHz, 256 Mb RAM, 64 Мб video card, 1,4 Гб на винчестере*
Рекомендуемые требования: *Pentium 4/Athlon XP 1.8 GHz, 512 Mb RAM, 128 Мб video card, 1,4 Гб на винчестере*





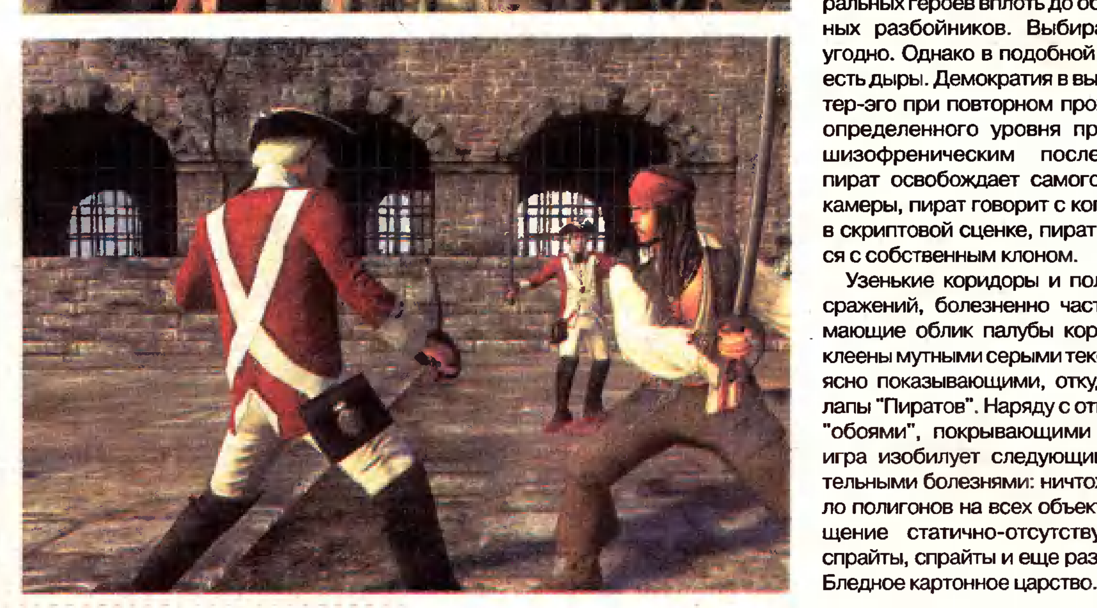
Перед тем, как начать перемалывание костей PotC: At World's End, предупреждаю: "нужно принимать строго и серьезно", цитируя Толстого, страшный смысл ее создания. Издатель и разработчик поимеют денежек на шумной лицензии больше, чем на некой неизвестной, пускай неплохой игре. То, что игра вроде является своеобразным дополнением к триквелу, еще не означает, что ее сторилайн полностью совпадает с фильмом.

Релиз игры состоялся почти одновременно с премьерой фильма, и девелоперы, как могли, избегали спойлеров, чтоб не досадить тем, с чьего стола придется есть. Посему первая половина действий проходит на основе событий второго фильма "Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца". И только тот, кто истратил два часа на пробежку по относительно знакомым местам под великолепные OST'ы, будет удостоен почетными наградами в виде пары-другой спойлеров, которых разработчикам избежать не удалось. Конечно, при условии, что потребитель перед тем, как сесть за игровой бонус, третий фильм не смотрел. Коли уж наоборот, то тут и говорить нечего — внимания на упрощенные до идиотизма тексты и острую сюжетную недостаточность игры он обращать не будет.

На первом месте — фан. Это же сколько радости: вселиться в шкуру таких персонажей, как Джек Воробьев (он же Воробей) или Лизанька Суонн! Или практически своими руками победить капитана Летучего Голландца! Когда подхваченный "пиратской" эйфорией летишь по уровням, сюжет и геймплей отходят на задний план, кажутся чем-то второстепенным.

Спустя почти пять часов беспрерывного махания шпагой, потраченных на полное прохождение сингла, задним числом приходит просветление. Обещали чуть ли не "Принца Персии" сваять, а выдали сухой паек из обычного одноклеточного слэшера и жменю ирисок "Мини-игры", скрашивающих мало-помалу однообразный игровой процесс. Герой мчится вперед, отправляет в никуда троих выпрыгивающих с разных углов противников, совершает действие, которое от него просит сценарий, после чего перебегает в следующую часть локации, где вновь повторит описанный алгоритм. Ключевые слова — "мчится вперед". Вперед, лишь вперед... больше некуда. Словно постелили невидимую ковровую дорожку, и исключительно по ней следует совершать наше путешествие — ни шагу в сторону. От супостатов, вознамерившихся отнять у нас самое дорогое, не убежать, пока не расправишься с оными, никуда не уйти — проход загородят стеной из воздуха. Так-то, хитрости из арсенала "Волкодав: Путь воина" здесь не пройдут, несмотря на похожесть обоих случаев.





Помимо возможности пострелять из пистолета, когда в кармане найдутся патроны, и пошвыряться бомбами, ножами, альтер-эго постоянно нуждается в курятине. Поразительно, но он жить без нее не может, ни в прямом, ни в переносном смысле! Еще удивительнее тот факт, что каждый второй негодяй или вторая негодяйка тоже до смерти обожают курятину. Если, к примеру, Воробьев находится при смерти, его спасет только сладкая прожаренная птичья ножка. В особенно серьезных стычках борьба ведется не на жизнь, а за курицу. Любовь игроделов к этому блюду привела к тому, что единственное, о чем думаешь в кульминационной битве с Дэйви Джонсом, — об отсутствии окорока в кармане.

Благодаря мультиплатформенности в игру перекочевали развлечения для консольщиков. Монотонный геймплей для поддержания нашего интереса разведен различными мини-играми. Это могут быть "успей нажать нужную клавишу", как в Fahrenheit, — они свойственны для сингловых миссий. Другие мини-игры нужно открывать, проходя уровень за уровнем. Вместе с ними открываются персонажи, которыми можно управлять. Тут уж для игрока настоящее раздолье, потому что доступных шкур более шестидесяти штук: от центральных героев вплоть до обыкновенных разбойников. Выбираем кого угодно. Однако в подобной политике есть дыры. Демократия в выборе альтер-эго при повторном прохождении определенного уровня приводит к шизофреническим последствиям: пират освобождает самого себя из камеры, пират говорит с копией себя в скриптовой сценке, пират сражается с собственным клоном.

Узенькие коридоры и полянки для сражений, болезненно часто принимающие облик палубы корабля, обклеены мутными серыми текстурками, ясно показывающими, откуда растут лапы "Пиратов". Наряду с отвратными "обоями", покрывающими локации, игра изобилует следующими смертельными болезнями: ничтожное число полигонов на всех объектах, освещение статично-отсутствующее и спрайты, спрайты и еще раз спрайты. Бледное картонное царство.

Но, несмотря на это, один положительный момент в мультиплатформенном надувательстве все же есть. Речь об анимации. Когда движения персонажей не напоминают концерт заводных игрушек, намного приятней смотреть на ролики и управлять героями, не правда ли? Однако на motion capture аниматоры не зацикливались: движений до обидного мало, а бои в исполнении Уилла и Элизабет ничем, кроме парочки комбо, не отличаются. Разве что Лизанька при ранении вскрикивает, но это к анимации не относится.

Берлинский Gosha

Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)

РАДОСТИ

Скоротечность
Знакомые полюбившиеся персонажи
Неплохая анимация
Музыкальные темы из фильмов

ГАДОСТИ

Одноклеточный геймплей
Тухлая графика
Рвано поданная сюжетная линия
Общая непроработанность проекта

ОЦЕНКА

3.5

ВЫВОД

Что и следовало ожидать от игры по громкой кинолицензии. Она ужасна на вид и на вкус. Игра только для тех, кто настоящих экшенов в жизни не пробовал и, ко всему прочему, фанатеет от популярной "пиратской" трилогии

ОБЗОР

Two Worlds

В мире компьютерных RPG гремят войны. Классические ролевые игры борются за место под солнцем с action\RPG, пошаговые — с реалтаймовыми, онлайновые — с однопользовательскими. Особенно бурно до недавнего времени конкурировали серии TES и Gothic. И только намедни показалось, что трон короля RPG безраздельно перейдет к Oblivion'у, как неожиданно появился новый кандидат на звание культовой RPG-вселенной. Но по традиции, прежде чем начать свой путь в историю, игры попадают в руки обозревателю, который пишет о них добрые и не очень слова.

Жанр: *action/RPG*
Разработчик: *Reality Pump*
Издатель в СНГ: *Акелла*
Дата выхода локализованной версии: *06 июня 2007*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *серии Gothic и TES*
Мультиплеер: *Internet*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium 4 2.0 GHz или аналогичный, 512 MB RAM, видеокарта с поддержкой шейдеров 2.0, 4,5 GB свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium 4 2.0 GHz или аналогичный, 1024 MB RAM, видеокарта класса GeForce 6800, 4,5 GB свободного места на жестком диске*
Сайт игры:
http://www.2-worlds.com/

Два в одном

Свое название Two Worlds получил от RPG, которую начали создавать в 2000 году Metropolis Software, но так и не доделали. Пять лет бренд ходил по рукам, пока, наконец, не попал к Reality Pump, матерым создателям серии стратегий Earth 21X0. Новые разработчики, хоть и не имели опыта в жанре RPG, внимательно изучили современные ролевые игры и позаимствовали из них все, что понравилось.

Так Two Worlds превратились в один мир, зато весьма просторный, бесшовный и свободный к исследованию чуть ли не с первой минуты игры. Мир Two Worlds буквально разрывается на части в ходе войн между королевством людей Каталон, орками, громами и прочей нелюдью. Люди тоже не стремятся сплотиться для борьбы с врагами — в их королевстве кипит война за престол между кланом Карга и домом Скельден. Таким образом, Antaloor, мир этой игры, похож на лоскутное одеяло: на одном клочке земли может уместиться город мятежников, куда вас не пустят, лагерь бандитов, где вас атакуют, и двор отшельника, желающего дать вам задание.

Нам, игрокам, отводится роль наемника, ловко манипулирующего кланами и гильдиями, чтобы набить свой кошелек или добиться всеобщего уважения и славы. Уважение измеряется по десятибалльной шкале от перспективного новичка до главы гильдии. Всего гильдий семь: Братство воинов, Общество магов, гильдия торговцев, клан Карга, дом Скельден, орден некромантов, а также клан Гириза — нечто вроде гильдии воров. Само собой, добиться признания во всех гильдиях сразу будет очень трудно, ведь роялисты ненавидят мятежников, а маги терпеть не могут некромантов.

Вы спросите, почему игра называется Two Worlds, хотя мир всего один? Отвечу: некоторым темным личностям из числа NPC приходила в голову идея поискать второй, и вскоре (о эврика!) они все ж таки нашли параллельный мир, во всех отношениях неприятный и непригодный для жизни. Удача не приходит одна, и как-то раз недобрые NPC прослышали про могилу черного властелина Азирааля, которого стоит только воскресить, как он начнет командовать обоими мирами направо и налево, причем за сохранность Antaloor'а я бы в этом случае не поручился. Но как водится, без героя-игрока ни добрые силы, ни злые шагу сделать не могут. Поэтому воскресители похитили сестру главного героя, а затем призвали нас к взаимовыгодному сотрудничеству: предложили обменять живую сестру на живого черного властелина. Бросать сестру на произвол судьбы не с руки: после часа игры становится очевидно, что в Antaloor'е женщин очень мало, а значит обращаются с ними здесь не лучшим образом.

Сидит дед, в сто шуб одет

Несмотря на драматизм сюжетной линии, очевидно, что она притянута за уши, поэтому можно надолго забыть о ней, гуляя по миру и выполняя квесты. Вскоре нашлась причина такого подхода: разработчики планируют превратить Two Worlds в MMORPG, чтобы не только Готику с Обливионом, но и онлайновые игры заткнуть за пояс. В скорый уход Two Worlds на просторы сети я, честно говоря, не верю. Однако наработки в этом плане уже имеются.

Например, оружия и брони в игре столько, что хватило бы на целую армию. Буквально каждые полчаса в каком-нибудь сундуке или на прилавке магазина находится обновка для нашего alter ego, общее же количество оружия и доспехов измеряется сотнями, если не тысячами. Но и этого разработчикам показалось мало, и они наделили главгероя чудесной способностью любые две одинаковые вещи объединять в одну улучшенную. Представьте себе: зашли вы к торговцу, а он продает две кольчуги одна другой прекраснее. Вы, недолго думая, покупаете обе и надеваете на себя в два слоя — так ведь и теплее, и надежнее. Складывать вещи можно до сотни раз, если вы, конечно, найдете в Two Worlds сто одинаковых моделей доспехов или оружия. Обычно до этого не доходит, ведь даже улучшенная в 5 раз кожаная броня защищает хуже, чем любая цепная, а цепная броня всегда хуже лат, и так далее.

В лучших традициях action/RPG оружие можно зачаровывать при помощи волшебных камней: световых, огненных, призрачных, ледяных и ядовитых. Камни вставляются в любом количестве в любое оружие, кроме посохов. Если вы хотите играть воином, то зачарованное оружие вам просто необходимо, потому что в игре очень много призраков, иммунных к обычному оружию. Чтобы встретить призрака не нужно лезть в глубокий склеп, достаточно прогуляться по лесу ночью: все монстры, убитые вами за день, с заходом солнца превращаются в привидений. Интересные ситуации порой случаются. Нужно вам, допустим, украсть тотем из лагеря гномов. Подходим туда ночью, убиваем из лука одного гнома, и он тут же становится привидением. Призрак нападает на бывших сородичей, а мы под шумок уносим тотем.

Наконец, самый главный артефакт из многопользовательского будущего — это абсолютное бессмертие игрока. Потеряв все здоровье, мы тут же воскрешаемся возле ближайшего каменного анха (символа бессмертия) без малейших неприятных последствий. Еще анх умеет быстро восстанавливать здоровье, правда для этого нужно подойти к нему вплотную. Таких камней в игре великое множество, поэтому про кнопку быстрой загрузки можно смело забыть. Кроме анха, в Two Worlds есть и другие чудесные камни: источники манны и телепорты, причем два телепорта переносные — их можно устанавливать в любом удобном месте.

Окно характеристик, или Каталог наград за убийство, кражу и взлом

По части ролевой системы Reality Pump вдохновлялись Готикой. Перед началом игры нам предлагают изменить только внешность, а род занятий будем определять уже по ходу дела. Обзывать главного героя именем разработчики посчитали излишним, а может, решили, что так оно романтичнее получится. Еще один кивок в сторону Готики — учителя навыков: некоторые из способностей доступны с первого уровня, но большинство необходимо изучать у NPC за деньги. После этого навык нужно улучшать, вкидывая в него Skill Points. Эти самые поинты, как и во многих RPG, выдаются при повышении уровня, уровни повышаются за опыт, а опыт приобретают за убийства врагов и выполнение заданий. Кроме того, Skill Points можно получить после нескольких карманных краж, взлома замков и некоторых других действий. Не обошлось и без обычной четверки характеристик: силы, ловкости, здоровья и силы воли (то есть маны). Для их повышения дается еще пять очков на каждом уровне.

Список умений очень разнообразен, в нем нет простых "владений мечом" или "ношения доспехов". Хороший наемник и так умеет пользоваться любым оружием и носить любую броню. Мы же можем обучить его стрелять несколькими стрелами, бросать песок в глаза врагам, бесшумно подкрадываться, устанавливать капканы и другим хитростям. Разработчики не поскупились на интересные возможности геймплея: в Two Worlds можно сражаться верхом на коне, убивать ударом в спину, смешивать зелья, поджигать стрелы — в общем, все то, что в других играх обещают, но доделать к релизу не успевают.

Особое место занимают пять школ магии. Чтобы овладеть заклинанием, нужно не только иметь раскачанный скилл, но и найти соответствующую волшебную карту. Чем больше карт одного типа, тем сильнее магический эффект. Кроме этого, попадаются карты-усилители, которые снижают стоимость и повышают эффективность всех заклинаний. Нельзя сказать, что какая-то школа специализируется на определенных заклинаниях: в каждой есть магия призыва, усиления, разрушения и так далее. В руках изобретательного игрока колдовство — страшная сила. Например, можно создать целый город призраков да еще заставить орков подметать в нем улицы...

В сетевой игре создание персонажа происходит немного по-другому: на выбор дается две расы (люди и эльфы), два пола (угадайте, какие) и двенадцать классов (от варвара до некроманта). Сказать, что все классы хорошо сбалансированы, язык не повернется: маги бессильно завидуют огромной атаке и защите воинов, а те, в свою очередь, умирают от одного попадания лучника, выпускающего за раз целый веер стрел. В одиночной игре такой дисбаланс тоже заметен, но не так важен: просто лучником лучше играть на высокой сложности, а магом — на низкой.

Из чего сшит мир, и чем его латают

Казалось бы недостижимая по красоте и технологическому совершенству графика Oblivion уже сегодня доступна не только крупным компаниям, таким как Besethda и Ubisoft, но и малоизвестным, вроде Reality Pump.

Two Worlds радует глаз не только огромным количеством полигонов, четкими текстурами и повсеместным использованием шейдеров (в том числе и HDR). Как и в Oblivion, дальние объекты в Two Worlds не теряются в тумане, а превращаются в спрайты, поэтому дальность видимости практически ничем не ограничивается. В отличие от своих коллег из Besethda, польские разработчики не отказались от полноценной реализации освещения: в Two Worlds динамическую тень отбрасывает любой сколь-нибудь крупный предмет. Не подкачала и работа художников. Каждый из семи городов имеет уникальную архитектуру, да и деревни отличаются друг от друга с первого взгляда.











Неигровые персонажи, в том числе и разбойники, не шатаются по улицам без дела, а занимаются вполне понятной работой, например, кто-то пилит дрова, кто-то — ломает камни в шахтах. Особенно хорошо вышли у художников модели доспехов: их, я напомню, в игре несколько сотен, и то, что каждую модель удалось нарисовать по-своему уникальной, вызывает немалое уважение к дизайнерам. Не менее удачно получились спецэффекты к заклинаниям: если бы магия в игре была столь же эффективной, сколь эффектной, чародеи наводили бы ужас на весь Antaloor.

Звук и музыка тоже не были для разработчиков последним делом. В обычный набор "атмосферных" симфонических композиций вносят разнообразие роковые темы, а также замечательный женский вокал. Все диалоги озвучены, а главный герой вообще молчаливостью не отличается и комментирует каждое свое действие. При входе в тюрьму говорит "Симпатичное место", а после массовой резни замечает: "Сегодня день убийств". Одно плохо: все диалоги ведет сам, слишком редко спрашивая мнение игрока.

А вот за интерфейс дизайнеры явно медаль не получат: для семи десятков заклинаний предусмотрено только три быстрых слота. Все остальные действия — боевые приемы, питье бутылок, установка ловушек — ютятся еще на семи. Конечно, панели слотов можно переключать, но попробуй вспомнить во время напряженной битвы, на какой кнопке висит нужное заклинание или действие! Разработчикам предстоит написать не один патч, исправляющий неудобство интерфейса, постоянное застревание коней в неровностях земли, невозможность бегать, махая оружием, и другие неприятные баги. Только потом можно думать о переходе в онлайн. В Reality Pump это прекрасно понимают: за две недели после релиза успело выйти три приличных по размеру патча.

Напоследок маленький совет, которого нет в технических FAQ. Очень часто возникают проблемы с запуском игры и просмотром роликов из-за отсутствия кодека wvc1dmod.dll. Если у вас стоит проигрыватель Windows Media версии 11, можно не беспокоиться, а если его нет, придется поискать кодек в Интернете.

Anuriel

Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)

РАДОСТИ

Современная и стильная графика
Полная свобода действий
Большое количество новых идей
Отличная музыка и звук

ГАДОСТИ

Неудобный интерфейс
Некоторые проблемы с балансом и физическим движком

ОЦЕНКА

9.0

ВЫВОД

Разработчики Two Worlds смогли достичь современной планки качества как в технологиях, так и по части интересных идей. Пусть баланс пока хромает, а интерфейс далек от идеала, все же игра получилась конкурентоспособной. Похоже, после прошлого "года RPG" затишья не предвидится: уже сейчас перед нами первый претендент на звание лучшей RPG года

ОБЗОР

Полный привод: УАЗ 4X4. Уральский призыв

Круче гор могут быть только УАЗы

Чуть более полугода назад разработчики из Avalon Style Entertainment порадовали нас действительно неплохим автосимулятором внедорожника под названием "Полный привод: УАЗ 4X4". В этом проекте нам предоставили шикарную возможность помесить болотную грязь и прокатиться по горным серпантинам на неприхотливых железных работягах марки УАЗ, тем самым абстрагировав от жутко попсового в последнее время стритрейсинга. Кроме того, "Полный привод: УАЗ 4X4" самым дерзким образом бросил игроку вызов: "а попробуй-ка покори вот эту трассу". Большинству виртуальных водителей было действительно сложно — и от этого азарт лишь разгорался.

Вскоре после выхода оригинального проекта в Avalon Style Entertainment решили побаловать полюбивших бескомпромиссный off-road игроков и выпустить дополнение к игре. Встречайте: пробираясь через каменные завалы и проваливающуюся под колесами землю, к нам едет "Полный привод: УАЗ 4X4. Уральский призыв". С новыми испытаниями. С новыми вызовами. На новых УАЗах.

Жанр: *симулятор внедорожника*
Разработчик: *Avalon Style Entertainment*
Издатель: *"1С"*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 CD*
Похожие игры: *"Экспедиция-Трофи: Мурманск-Владивосток", "Полный привод: УАЗ 4X4"*
Минимальные системные требования: *Windows 2000/XP; DirectX 9.0c; процессор с частотой 1,5 ГГц; 256 Мб ОЗУ; совместимая с DirectX 9.0 видеокарта с 64 Мб памяти (GeForce 3/Radeon 9200 или выше); совместимая с DirectX звуковая карта; DVD- или CD-привод; 5 Гб свободного места на диске.*
Рекомендуемые системные требования: *Windows 2000/XP; DirectX 9.0c; процессор с частотой 2,8 ГГц; 512 Мб ОЗУ; совместимая с DirectX 9.0 видеокарта со 128 Мб памяти (GeForce 5700/Radeon 9600 или выше); совместимая с DirectX звуковая карта; DVD- или CD-привод; 5 Гб свободного места на диске.*
Сайт игры: *http://4x4game.ru/*

Урал зовет

К пяти российским регионам оригинала была добавлена еще одна область для освоения — древние и спокойные Уральские горы. Внешне игровой Урал жутко напоминает смесь Средней полосы и Камчатки: его две самые примечательные особенности — огромное количество грязевых ванн и устрашающие уже одним своим видом каменные насыпи и горные перевалы. Впрочем, флора виртуальных Уральских гор весьма похожа на реальную, а пейзаж заставляет верить, что приблизительно так настоящий Урал и выглядит. Художники снова потрудились на славу.

Всего в регионе пять трасс для экстремальных покатушек, и все из свеженьких маршрутов относятся к типу "триал". Парочка из них без особых проблем преодолевается и на не самом "прокачанном" УАЗике, остальные же заставят прилично поднапрячься даже съевших собаку на оригинальном "Полном приводе" игроков. В среднем, прохождение одной трассы региона может занимать десяток-полтора минут, т.е. у опытного триальщика весь "Полный привод: УАЗ 4X4. Уральский призыв" "откушает" приблизительно полтора-два часа драгоценного времени — совсем немного даже для дополнения.

Для особо ненасытных представителей геймерского сообщества разработчики вывели из гаражей три новые модели УАЗа: нелепый с виду грузовичок УАЗ 3306 "Головастик" и пару модификаций "козлика" (он же УАЗ Hunter) — УАЗ 31514 "Командирский" и УАЗ 469. Две последние "тачки" мало отличаются от главного героя оригинала — УАЗа Hunter, — однако приятное разнообразие в выбор "металлического питомца" все же вносят.

Тише едешь...

С новыми трассами в адд-оне появились новая специфика и манера их прохождения, а также несколько иные правила.



Ввиду того, что триалы стали сложнее, чем в оригинале, разработчики выделили нам двух помощников — лебедку и компрессор. Первый девайс позволит нам, аки доморощенным спайдерменам, цепляться за деревья и валуны с дальнейшей процедурой "подтягивания", второе же приспособление поможет нам существенно менять поведение автомобиля на определенном участке. Думаете, все так просто? Размечтались. Лебедка при слишком большом напряжении с удовольствием лопается и укорачивается на метр (учитывая, что максимальная длина троса — три десятка метров, это существенно), да и "ухватиться" за "спасительную соломинку" получится далеко не всегда. Самая простенькая вариация сего чуда инженерной мысли даруется вам при покупке нового УАЗика в качестве бонуса, но при наличии нужного количества финансов приобрести более навороченную лебедку — дело чести настоящего off-road'ера. Компрессор, в свою очередь, регулирует давление в шинах. Приспустили воздух в колесах — проходимость вашего УАЗа увеличится, правда, в ущерб скорости и маневренности. Повысили давление на атмосферу-другую — карабкаться по каменным уступам станет делом неблагодарным.

В дополнении также появилась доступная только при опции "ручная коробка передач" педаль сцепления, дающая возможность быстро сменить, например, пятую передачу на задний ход. Рекомендуется лишь хардкорным "проходимцам", остальным все так же лучше предпочесть "автомат". Еще одно приятное с эстетической точки зрения нововведение — по-человечески реализованный, наконец-то, вид "виртуальной кабины". Теперь вы сможете свободно "покрутить головой" и "осмотреться", не меняя ракурс. Эффект присутствия повышается — разработчикам дополнительный "плюсик".



Да возрадуются те ездоки, все фибры души которых протестовали против тайминга в триал-трассах оригинала: на дорогах адд-она во времени вас почти не ограничивают. Зато за каждый сбитый столбик, за все порванные ленточки и за малейшую попытку попятного хода вас будут строго штрафовать. Нет, квитанций вам никто не выпишет и в сберкассу не отправит — банально начислят очки пенальти, от количества которых зависит ваше место на пьедестале почета. Правда, у каждого спецучастка, на которые поделена трасса, есть свой (на самом деле, очень большой) лимит времени для прохождения. Не уложитесь — получите штрафные очки. Справились быстро — ловите очки бонусные. Аккуратность и вдумчивый подход к преодолению каждого препятствия в адд-оне по шкале ценности располагаются намного выше скорости — такова основная концепция дополнения.

Кроме перечисленных изменений, "Полный привод: УАЗ 4X4. Уральский призыв" предлагает нам множество других — по большей части, мелких — новшеств и доработок. Механику игры они практически не меняют, но заметно уменьшают степень "сырости" оригинала. Патч версии 1.4 к адд-ону прилагается.

Павел "barney" Брель

РАДОСТИ

Добротно нарисованный новый регион
Куча доработок и исправлений
Довольно много интересных нововведений
"Три богатыря" — три новых УАЗика

ГАДОСТИ

Совсем небольшое количество новых трасс

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

"Полный привод: УАЗ 4X4" не потерял с выходом дополнения своего обаяния и чертовски привлекательной аутентичности. Главные ценности игры — оригинальность и несравненная атмосфера дикого экстрима — остались. Свежие триалы, новые испытания и измененные правила на трассах Уральских гор вдохнули в "Полный привод" новую жизнь. Поклонники оригинала — можно сказать с полной уверенностью — останутся довольны. А остальные пускай и дальше гоняют свои виртуальные Lamborghini и Ferrari по залитым неоновым светом улицам



ПРИСТАВКИ

Платформа: *PSP, PS2*
Жанр: *Freeplay*
Разработчик: *Rockstar Leeds*
Издатель: *Rockstar Games*
Похожие игры: *Серии GTA, True Crime, Godfather*
Количество игроков: *1-8*
Сайт: *http://www.rockstargames.com/vicecitystories*

1984-ый, Майами, мягкое солнце, ослепительно голубое небо, загорелые девушки катаются на роликовых коньках по главной улице на фоне лазурного моря; солидные мужчины, как один облаченные в модные строгие костюмы самых немужских цветов, садятся в свои роскошные спорткары и едут на очередное party на виллу, с легким сожалением вспоминая о своих безбашенных начинаниях, о своей неукротимой молодости, о том времени, когда они только начинали создавать себя сегодняшнего...

Here he is, tough boy, Big Vance...

В новой части GTA нам предстоит играть за братца Лэнса Вэнса, который, безусловно, известен нам по второй части саги о 3D-бандюгах, т.е., говоря проще, по Vice City. Именно этот эксцентричный черный со здоровенным мобильником, вроде тех, с которыми ходили в 90-ые новые белорусы, неоднократно подставлял Тони Версетти по ходу сюжета оригинальной VC.

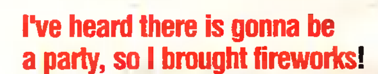
Так вот, имя нашего главного героя — Виктор — не так уж созвучно с его фамилией, да и в отличие от Лэнса он вовсе не хотел заниматься криминалом. Однако в самом начале игры наш подопечный, проходящий службу в военной части Вайс Сити, получает от начальника подозрительное поручение. На вопрос, зачем Вик пошел в army, тот как истинный честный американец отвечает, что хочет стать богатым. Очевидно, уловив в Вике его природную мягкость, морально разложившийся сержант Мартинез сразу же предлагает Вику халтурку — съездить в аэропорт, передать деньги одному курьеру и забрать товар. Совести ради стоит сказать, что Вик не сразу соглашается на подобную операцию, которая совершенно не может быть одобрена его гипертрофированным гражданским правосознанием, которое в нем сформировалось еще в младших классах. Но, как говорится, не мы такие — жизнь такая, и Вик все же отправляется на работку. Собственно, здесь и начинается сама GTA, и судьба Виктора делает резкий поворот в сторону криминала, чем, кстати, сам герой совершенно недоволен на протяжении почти всей игры...

Business is hard, this industry is full of criminals...

В чем серия GTA никогда не испытывала недостатка, так это в сюжетных и не очень миссиях. Вновь мы мечемся от одного воротилы местной "Коза Ностры" к другому, от наркодилеров к контрабандистам, и так до бесконечности. Кроме уже упомянутых сержанта и нечистого на руку брата, раздачей квестов занимаются старый знакомый Фил Кэссиди, Умберто Робина — глава здешней Маленькой Гаваны и многие другие колоритные личности.

Игровой процесс достаточно стандартен: как и во всех предыдущих сериях, приходится много бегать, ездить, стрелять и заниматься тысячью не относящихся к основной сюжетной линии вещей. Хватает как и стандартно труднопроходимых миссий, вроде отстрела из базуки радиомаяков, расположенных в разных частях города, так и очень оригинальных, вроде миссии на местном молу, где снимается какой-то фильм ужасов с зомби в главной роли. Кстати, миссия с базукой запомнилась нам своей сложностью еще и потому, что рассмотреть на экране PSP далекие предметы оказалось достаточно сложно, а ко всем неудобствам с нахождением злосчастных маяков добавилась проблема прицеливания с помощью джойстика. Хотя, какой фанат GTA не любит поломать пальцы над выполнением заданий?

Но поскольку большинство наших читателей, несомненно, играли хотя бы в одну из трехмерных серий GTA, останавливаться на стандартных заданиях мы не будем, ибо всем они неплохо известны. Расскажем лучше о новых побочных миссиях, точнее о новой возможности, появившейся в Vice City Stories. Отныне можно покупать не только места проживания, читай — сохранения, но и различные бесхозные участки, на которых впоследствии можно и необходимо строить бизнес-центры и другие незаменимые в большом городе объекты. Это счастье становится доступно практически в самом начале игры, после миссии, в которой вам предстоит отвоевать небольшой публичный дом у одного негодяя — вашего бывшего работодателя. В конце сей миссии вы сможете зайти в здание и выбрать не только сферу деятельности местного притона, будь то рэкет, проституция, ростовщичество, склад наркотиков и т.д., но и, так сказать, размах сего предприятия. Естественно, вначале никто вам не даст заниматься столь прибыльным делом, как наркотой, да и развить сильно свой бизнес у вас не получится, ибо это требует серьезных финансовых вливаний. Но впоследствии, продвигаясь далее по сюжету, вы сможете получать весьма внушительную прибыль по всему городу. Кстати, большинство бесхозных мест являются вовсе не ничейными, так что вам необходимо будет их отвоевывать у одной из трех местных банд. Также для поднятия прибыльности и авторитета вашего заведения вам предложат выполнить несколько миссий, связанных с деятельностью вашего предприятия, но все они стандартны, так что не станем на них останавливаться.



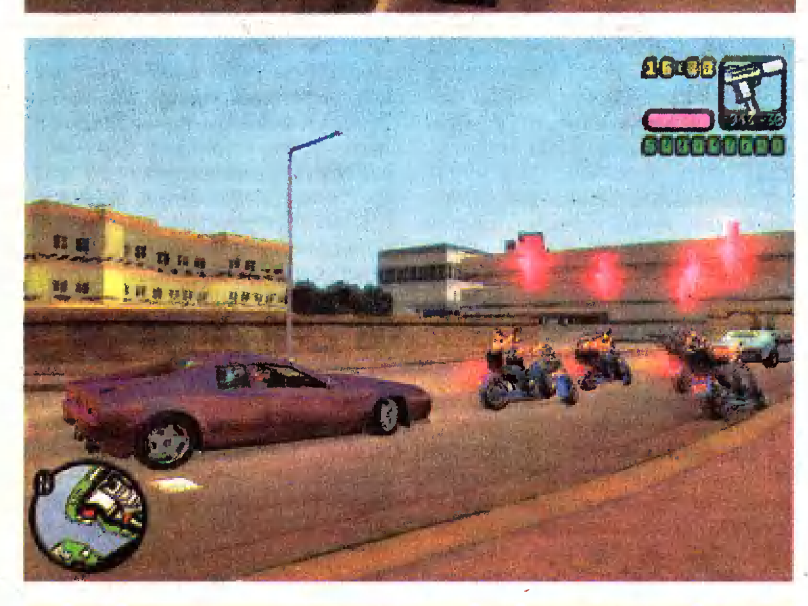
I've heard there is gonna be a party, so I brought fireworks!

Многие владельцы PS2 довольно сухо отзываются о графике портированного в прошлом году с PSP Liberty City Stories, впрочем, и сама первая GTA на Portable выглядела сравнительно некрасиво. В связи с этим Rockstar решили несколько улучшить графику сиквела, что сразу замечаешь при первом же включении GTA: VCS.

Появилось много новых эффектов, вроде палящего солнца или ярко-красного слепящего заката, дождь стал выглядеть получше, да и вода похорошела. Была увеличена дальность прорисовки: дома и деревья теперь не выскакивают из ниоткуда, хотя машины и люди появляются все тем же магическим образом — стоит лишь на секунду отвернуться. Надо отметить и несколько изменившуюся систему освещения, которое стало более мягким и разнообразным.

Не обошлось без вездесущих багов, правда, не графических, а скриптовых. В частности, некоторые миссии-погони, в особенности пешая их часть, проходятся очень легко в связи с тем, что персонажи частенько не замечают перед собой стен, бордюров и прочих препятствий и продолжают свой бег на месте, попадая в своеобразный капкан.







Спустя несколько дней после выхода третьего трейлера GTA: VCS, в котором под песню "In the Air Tonight" были показаны различные эпизоды из сюжетных роликов игры, небезызвестный поп-исполнитель Фил Коллинз заявил, что он просто поражен той точностью, с какой был воссоздан его тогдашний внешний вид, обстановка, поведение на сцене и даже его собственный гардероб, который сейчас выглядит довольно обескураживающим.

Ladies and gentlemen, let's pop!

...садитесь в кабриолет, включаете радиостанцию Emotion 98.3 и едете на север по западному побережью, любуясь заходящим солнцем и притихшим океаном... Поздравляем, вы в снова в Городе Пороков!

VovanWave vovanwave@yandex.ru
ZiGGy LiNk drfreud@yandex.ru

РАДОСТИ

полюбившиеся герои
атмосферность
шикарная подборка мелодий середины восьмидесятых
колоритные персонажи

ГАДОСТИ

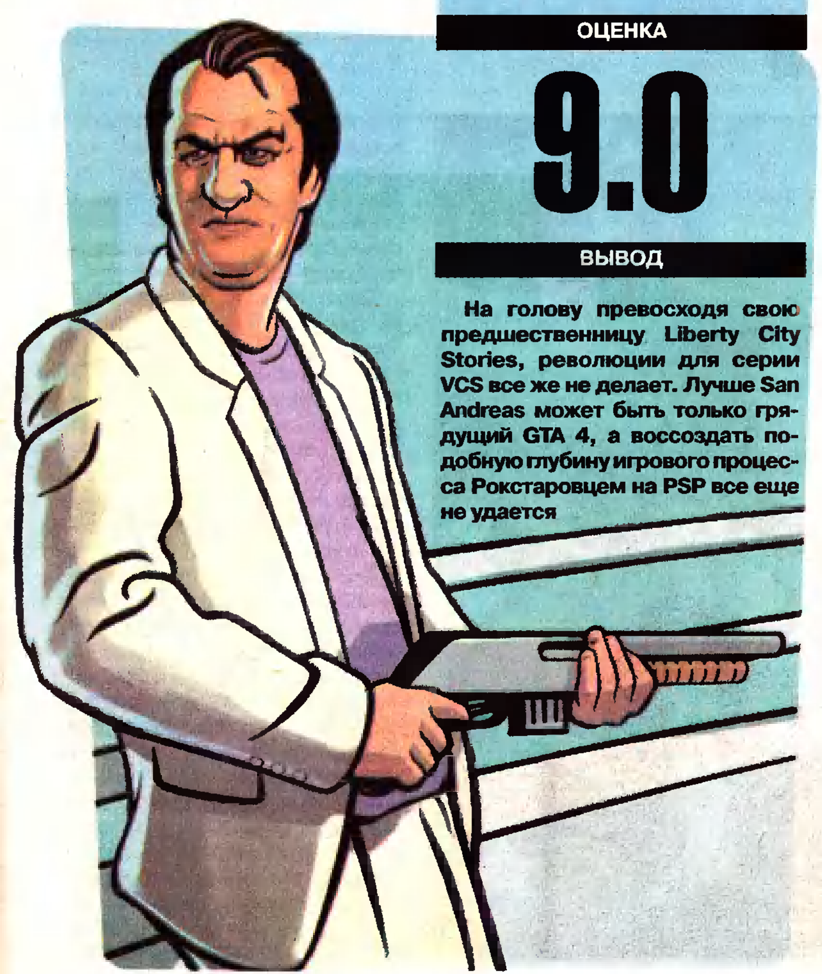
проблемы с AI
сложности с прицеливанием

ОЦЕНКА

9.0

ВЫВОД

На голову превосходя свою предшественницу Liberty City Stories, революции для серии VCS все же не делает. Лучше San Andreas может быть только грядущий GTA 4, а воссоздать подобную глубину игрового процесса Рокстаровцем на PSP все еще не удается



НОВОСТИ

Лисенок Краш снова в деле!

Crash Bandicoot, настоящая икона видеоигр, возвращается на экраны телевизоров и портативных приставок. Новый проект невероятно популярной серии о похождениях Краша собирается свести в очередной битве отважного лисенка и его давних противников — Нео и Нину Кортес. Причем на этот раз враги Краша затеяли совсем уж нехорошее дело — они превращают мирных, доброжелательных лесных зверят в ужасающих титанов! Но смелый лисенок снова в деле, а значит, зло будет повержено.

Разработкой игры, получившей название Crash of the Titans, занимается Sierra Entertainment — одно из подразделений Vivendi Games. И если все будет нормально, уже осенью Краш сможет посетить с дружеским визитом ряд домашних консолей (Nintendo Wii, Xbox 360, Playstation 2), а также заглянет на ведущие портативные приставки (PSP, GBA, Nintendo DS) и на мобильные телефоны.



Согласно обещаниям представителей Sierra Entertainment, в Crash of the Titans "виртуальных гурманов" ожидает такое лакомство, как новая боевая система, включающая широкий арсенал комбо-ударов и акробатические трюки. Кроме того, гарантированы скоростные пробежки по отвесным стенам, 15 видов играбельных монстров и мультиплейер, который разрешено будет задействовать в некоторых миссиях.

"Контроль времени" приходит на PS3

Шутер TimeShift пусть черепашьими темпами, но все-таки движется к релизу. Игра уже даже потихоньку начинает определяться с платформами, которые она согласится почтить своим присутствием. Великая честь ранее была оказана PC и Xbox 360, а теперь вот очередь дошла и до консоли от Sony — недавно представители компании Sierra Entertainment поведа-



ли, что TimeShift определенно выйдет и на PS3. Основной фишкой этой трехмерной технологичной стрелялки будут различные фокусы с четвертым измерением (перемотка, замедление, а то и полная остановка времени). Релиз ожидается осенью сего года.

GTA IV: Special Edition

Мы ни секунды не сомневались в том, что к релизу своего четвертого номерного "симулятора автоугонщика" Rockstar припасет что-нибудь "этакое". И действительно — подарочек, который недавно анонсировали разработчики, обещает быть очень интересным. Только представьте себе — кроссплатформенное издание GTA IV, в специальной упаковке и с несколькими интересными бонусами, не говоря уж о самих играх! Да, именно играх, поскольку Special Edition будет включать сразу две версии GTA IV — для PS3 и для Xbox 360! И это далеко не все — в коробке со специальной версией фанаты GTA также найдут диск с саундтреком из игры, цветной альбом с красивыми картинками "по мотивам" и матерчатый рюкзачок с символикой фирмы-производителя. Конечно же, такие сокровища нуждаются в надежной охране — именно поэтому GTA IV: Special Edition будет поставляться в металлическом боксе с кодовым замком!

На полки магазинов вся эта радость уляжется осенью, одновременно с релизом обычных версий игры.

Хроники Риддика: дубль два

Судя по всему, мы с вами становимся свидетелями зарождения новой моды. В музыке кавер-версии уже давно стали привычным явлением, да и кинោманов в последние два-три года режиссеры тоже серьезно римейками закидали. А теперь вот мода на "возрожденное ретро" добралась и до нас.

Первой ласточкой стал релиз Tomb Raider: Anniversary, представившей на наш суд обновленную версию, казалось бы, давно забытого приключения бесстрашной мисс Крофт. Вероятно, именно красавица Лара стала примером для подражания бритоголовому бандюге Риддику, который после выхода Anniversary тоже надумал "римейкнуться".

Предыдущая игра о приключениях Риддика — The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay — увидела свет в 2004 году. В "переделке" под названием The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena разработчики из Sierra Entertainment собираются удивить нас улучшенной графикой и мультиплейером. Но это не самое главное — в неописуемый восторг игроков должен привести один солидных размеров эпизод, благодаря которому время прохождения игры увеличится на 40% (действие "добавочной" главы будет разворачиваться на пиратском космическом корабле Dark Athena). Релиз нового-старого "риддика" состоится на PS3 и Xbox 360, о точной дате выхода игры разработчики пока не распространяются.

PS3-эксклюзивы

Минувший месяц принес две новости о проектах AAA-класса, которые разрабатываются для next-gen консоли от Sony.

Шутер от первого лица Haze предложит нам перенестись в будущее (если точнее, то в 2048 год), увешаться самым смертоносным оружием и в очередной раз показать террористам, мятежникам и прочим нехорошим ребятам кузькину мать. Особенностью игрушки станет сильный акцент на командные действия — и мультиплейер, и сюжетная кампания поддерживают игру вчетвером. Кроме того, вам придется постоянно иметь дело с некой субстанцией под кодовым названием "Нектар" — она даст вашему герою новые способности, а также поможет быстро залечить полученные в бою раны. В продаже Haze появится уже осенью.



А вот фэнтезийная адвенчура "Фольклор" (Folklore), над которой сейчас работает Tokyo's Game Republic, в отличие от Haze ориентирована исключительно на сольное прохождение. На выбор представляются два героя — журналист Китс и молодая девушка Эллен (о роде деятельности этой загадочной особы известно лишь то, что она путешествует по городам и весям, собирая старинные английские легенды и предания). Сама игра целиком и полностью основана на западных сказках — ожидаются семь абсолютно непохожих друг на друга волшебных царств и больше сотни оригинальных персонажей, монстров и духов. Полагаю, не лишним будет упомянуть, что "Фольклор" разрабатывается под непосредственным контролем легендарного игродела Йошики Окамото, приложившего в свое время руку к созданию проектов из таких культовых серий, как Resident Evil, Devil May Cry и Onimusha.

LEGO: Большие Звездные Войны

LEGO, совершенно ошалевшая от невероятного коммерческого успеха двух своих последних игрушек из серии LEGO Star Wars, задумала порадовать геймеров чем-то по-настоящему грандиозным. Повод подвернулся довольно быстро — оказывается, в этом году исполняется тридцать лет со дня выхода на экраны первого киноэпизода "Звездных Войн". Самое время напомнить людям, с чего все начиналось — и вот уже разработчики из Travellers Tales анонсируют новую игрушку под названием LEGO Star Wars: The Complete Saga.

На этот раз планы у девелоперов действительно наполеоновские — уместить в одной игре события всех шести кинофильмов из серии "Звездные Войны", да еще и добавить коечто от себя (причем это "кое-что" включает такие "мелочи", как новые персонажи и локации). И если все пойдет по плану, уже осенью имперцев, ситхов и прочих bad guys начнут активно мордовать обладатели всех трех next-gen консолей (чуть попозже к веселью наверняка подключатся и владельцы Nintendo DS). А вот PC разработчики The Complete Saga, похоже, совсем в расчет не принимают — на этой платформе игра пока не анонсирована.

Hour of Victory: демо-версия

Владельцы Xbox 360, принимайте наши поздравления — компания Midway в скором будущем намеревается предоставить вам очередную возможность отпинать гитлеровских прихвостней. В шутере от первого лица Hour of Victory театром боевых действий станут Северная Африка и Европа.

Самое интересное, что истреблять легионы фрицев вы теперь сможете различными способами — командовать придется тремя абсолютно непохожими друг на друга героями. Таким образом, Hour of Victory надеется привлечь внимание самой разной аудитории. Кто-то выберет спецназовца, и будет валить фашистов пачками в лучших традициях Medal of Honor. Другие, пренебрежительно хмыкнув, возьмут под свое командование диверсанта, признающего исключительно ножи, удавки да пистолеты с глушителями. Наконец, третьи без долгих размышлений вскарабкаются на ближайшее дерево и достанут из чехла любимые снайперские винтовки. Однако пройти всю игру в одном стиле не получится, игра построена таким образом, что время от времени вам все же придется управлять разными персонажами, хотите вы того или нет.

Hour of Victory создается эксклюзивно для Xbox 360. В сети Xbox Live Marketplace уже выложена сингллплейерная демо-версия — рекомендуем ознакомиться.

AlexS



КИНО

Шрэк Третий

Название в оригинале: *Shrek the Third*
Режиссеры: *Крис Миллер, Раман Хуи*
Сценаристы: *Джеффри Прайс, Питер Симен*
Роли озвучивали: *Майк Майерс, Эдди Мерфи, Кэмерон Диаз, Антонио Бандерас и другие*



После колоссального успеха второй части "Шрэка", мало кто из зрителей сомневался в том, что мы увидим продолжение. Долгих три года кудесники из DreamWorks мучили людей, ждущих третью часть полюбившегося пародийного мультфильма. Все эти три года в сердцах многих разгоралась надежда, что эти самые кудесники просто не могут разочаровать публику. Что же, дождались — и настало время поговорить о третьем фильме более подробно.

В сказочном королевстве Far Far Away не все спокойно. Настоящий король мало того, что превращен в жабу, так еще и при смерти. Временно исполняющий его обязанности Шрэк мечтает о спокойной жизни на своем любимом болоте со своей любимой второй зеленой половинкой. Управление королевством совсем не по душе страшному огру. Перед смертью король сообщает, что далеко-далеко живет мальчик Арти — наследник трона. И Шрэку нужно просто уговорить его взять бразды правления в свои руки, после чего мечты о болоте можно будет воплотить в жизнь. Теперь перед огром только дорога, а рядом верные спутники — Осел (ну куда же без него?!) и Кот в Сапогах (его мордашка стала визитной карточкой второй части).

Сюжет в стиле "сказка ложь, да в ней намек" продолжает славное дело первых двух фильмов. Правда, присутствие здесь нравоучений немножко огорчило. Мысль "ты — личность, и все окружающие должны тебя любить, ценить и уважать", проходившая через две первых части, здесь получила полное раскрытие. Но записать это в минусы, конечно, никак нельзя: кто сказал, что в пародийной комедии нельзя обратить внимание зрителей на человеческие ценности? К тому же сюжетная линия "Шрэка Третьего" не стесняясь поблескивает россыпями всевозможных шуток и приколов. Разве что у этих драгоценных камней, без которых никакую комедию представить нельзя, огранка изменилась.

Немалая часть смешных моментов приобрела оттенок жестокости и пошлости, появились шутки, связанные с физиологическими различиями полов. Налицо направленность на более взрослую аудиторию, чем две предыдущие части. Хорошо это или плохо, решать только зрителям. Хотя, прежде чем вы примете решение, учтите, что все смешные моменты на самом деле смешные. Зритель, разочарованный большинством пародийных комедий последнего времени, получит великолепный подарок от создателей картины. "Смотрел и плакал от смеха" — это про третью часть приключений зеленого огра.

Последнее, что изменилось в мультфильме — это музыка. На смену зажигательным мелодиям, которые мы услышали в "Шрэке 2", пришли спокойные и даже в какой-то степени грустноватые композиции. Справедливости ради отмечу, что это только украшает картину. Работа аниматоров тоже заслуживает высокой оценки. И хотя не стоит ждать от третьей части революции в анимации (которую когда-то совершил "Шрэк 1"), сомневаться в "оживлении" новых персонажей не приходится. Сразу видно, что их создавали с любовью. Чего стоит только принц Чарминг!..

Высшие оценки "Шрек третий" получает заслуженно, поверьте, а еще лучше... проверьте! Ведь мы имеем прекрасный пародийный мультфильм. Так что настоятельно рекомендую просмотреть — навряд ли кто-то останется разочарованным, и в каком еще мультфильме мы увидим потомство осла и драконихи?..

Softik



Пророк

Название в оригинале: *Next*
Жанр: *фантастика*
Режиссер: *Ли Тамахори*
В ролях: *Николас Кейдж, Джулианна Мур, Джессика Бьель, Томас Кретчман и другие.*
Продолжительность: *88 минут*

Филип Дик вновь удостаивается экранизации одного из своих произведений, на этот раз честь выпала "Золотому человеку".

Николас Кейдж с фирменным унылым выражением лица играет Криса Джонсона, человека без судьбы, обладающего сверхъестественной способностью видеть свое будущее на две минуты вперед. Где-то здесь и заканчивается оригинальный Филип Дик, дальше — только называемое термином-диагнозом "по мотивам".

Представим, словно фильм это спектакль. Из-за кулис шутовской походкой выскакивают вялые террористы, они бегают туда-сюда, поднимая пыль и создавая иллюзию непрекращающегося действа. За ними вслед тем же манером перемещаются агенты национальной безопасности, типичные до безобразия. А в центре Кейдж, неизменный Николас Кейдж, чья харизма ставит его в один ряд с Аль Пачино, Томом Крузом и Де Ниро, которым и играть не нужно, только в камеру посмотреть — и зритель верит. За ним неустанно бдит Джулианна Мур, переодетая в картонного агента, Джессика Бьель исполняет роль красивого аксессуара — и только Кейдж воспринимается живым человеком, а не восковой фигурой, как весь остальной актерский состав.

Заведовали съемками товарищи Ли Тамахори, сделавший себе имя на экшенах, и Гэри Голдман, работавший вместе со Спилбергом над "Особым мнением". Что должен был родить этот тандем, можно было предсказать заранее — научно-фантастический боевик. И это по Дику! Считается ли подобное предположение пророчеством или нет, но фраза "стоит заглянуть в будущее, как оно сразу меняется, потому что ты в него заглянул" частично подтвердилась. Простенькая мелодрама главенствует над диковскими мотивами и экшеном, присутствующими постольку поскольку. Для спасения storyline заигравшимся с жанрами трем сценаристам пришлось прибегнуть к финту deus ex machina. Большинству это не понравилось. Обманывали, понимаешь, их половину фильма! Не дело, да. Вот если бы не половину, а весь хронометраж целиком водили за нос — другое дело. Не нравятся народу обломы на манер "Номер 23".

Пророчить будущее "Пророка" поздно. Неожиданный сценарный ход, отправляющий фильм в категорию "не для широкого зрителя", и не лучшее время выхода (вместе с "Человеком-пауком 3") отрицательно сыграли на его кассовых сборах.

Берлинский Gosha



Пираты Карибского моря: На краю света

Название в оригинале: *Pirates of the Caribbean: At World's End*
Жанр: *приключения*
Режиссер: *Гор Вербински*
Продюсер: *Джерри Брукхаймер*
В ролях: *Джонни Депп, Орландо Блум, Кира Найтли, Джеффри Раш, Джонатан Прайс, Том Холландер, Наоми Харрис, Джек Дэвенпорт, Билл Найи и другие*
Продолжительность: *2 часа 40 минут*

Констатирую: с выходом "На краю света" мир вздрогнул и в одночасье сошел с ума. Летом прошлого года один известный голливудский продюсер с подельником-режиссером принес в кинотеатры самодельную бомбу. Шалость удалась. Почти год спустя с грандиозным фейерверком рванула вторая.

Вместо одного сиквела к "Черной жемчужине" выпускать сразу два продолжения было вдвойне рискованно, ведь to be continued не простили даже братьям Вачовски в свое время, с их "Перезагрузкой" и "Революцией". Но с "Пиратами" случилось чудо из чудес: зрители с удовольствием закрывали глаза и счастливые до слез отдавали всю заначку на черный день, чтобы еще один разок взглянуть на Летучий Голландец и троицу главных героев. Благодаря Брукхаймеру и Ко кинопоказы превратились в аттракционы.

"Джек, весь мир ждал твоего возвращения!" — говорят в кадре. Двусмысленность буквально прет из фразы. Не будь послужной список Джонни Деппа столь внушительным, за ним бы навсегда приклеилась бирка с именем Воробья. Так произошло бы не только с ним, но чуть ли не со всеми задействованными актерами. При таком количестве запоминающихся героев на квадратный метр сходишь с ума, а еще авторы сценария так закрутили сюжет, что впору задаваться вопросом: как они этот гордиев узел развяжут? Сундуки, сердца, мифические создания, морские легенды, постоянные выяснения, кто кому должен, за кого в ответе и на чьей стороне, — все это летит на голову зрителю. Оказалось, выход есть, и он на виду.

Авторы не стесняются с изумительной скоростью доставать из кустов рояли. Тонкая игра, в которой n-ный сюжетный поворот на девяносто градусов сопровождается появлением нового рояля. И самое интересное — нам нравится! История не останавливается, она развивается ежесекундно, не позволяя сделать лишний вздох или отвернуться — внимание полностью поглощено. Приключение без перерывов на обед, в котором поровну смешались в сладком коктейле комедия, мелодрама, экшен. Не подумайте, не за комедией следует мелодрама, а перед титрами — грандиозные баталии. Нет, все одновременно, в одном кадре. Сейчас!



Сценаристам удается удивлять даже тогда, когда удивить больше нечем. Раздув до эпопейных масштабов сюжет, начатый еще в сиквеле, они легко выкручиваются из положения и приводят к неожиданному, неистертому и романтичному финалу, не доставая бога из машины и при этом оставляя легкие штришки под занавес, чтобы, возможно, вернуть нас обратно через несколько лет.

В кинематографе стало одной культовой трилогией больше. Забавно, но благодарить в успехе нужно не режиссера, как обычно, — при всем уважении к Вербински, он не смог бы добиться всего этого самостоятельно, — нужно благодарить Брукхаймера, собравшего крайне талантливую команду. Людей, сумевших неизвестно как, но не только создать аттракцион на экране, развлечение для широких масс, но и поразить киноманов. Грандиозное зрелище. Кино, в котором не желаешь искать изъянов.

Берлинский Gosha

КИНО

Очень Эпическое Кино

Название в оригинале: *Epic Movie*
Жанр: *комедия*
Режиссер: *Аарон Зельцер, Джейсон Фридберг*
В ролях: *Кал Пенн, Адам Кемпбелл, Дженнифер Кулидж, Джайма Мэйс, Криспин Гловер, Тони Кокс, Гектор Хименес, Даррелл Хэммонд, Кармен Электра, Дэвид Кэррадайн*
Продолжительность: *1 час 27 минут*

Что-то многовато стало появляться американских комедий в стиле "пародия на...". Ни об одном из фильмов, снятых в этом стиле, много положительного сказать нельзя, единственное исключение — серия "Очень Страшное Кино". Аарон Зельцер, Джейсон Фридберг не могли спать спокойно, видя лавры упомянутой серии фильмов. Они решили "убить" ее. Первая их работа — "Киносвидание" в прокате провалилась. "Очень Эпическое Кино" должно было взять реванш. На этот раз авторы решили не мелочиться и поставили перед собой нелегкую задачу — перегнать все пародийные комедии по всем параметрам. Смотрите сами, что из этого получилось.

Четверку молодых людей — героев фильма — объединяют две вещи: они сироты и каждый из них нашел "золотой билет", дающий право участвовать в "эпическом приключении". Находили они эти билеты по-разному. Например, Люси разгадала код, который успел донести до нее дедушка (смотритель музея), убитый таинственным альбиносом. А Питер, который обучается в "Мутантской Академии Наук и Искусств "Бойцовые Россомахи", в результате определенных событий оказался лежащим на полу под шкафчиком, из которого в следующее мгновение выпал, как он сам считает, его "счастливый билет в жизнь". По ходу фильма героям предстоит побывать на Шоколадной Фабрике Вилли Вонки, на пиратском корабле и спасти сказочную страну Гнарнию от Белой Стервы (зрителям известна по роли мамы Стифлера в "Американском Пироге").



Надеюсь, из краткого описания сюжета видно, что спародированными оказались не два и не три фильма — я насчитал минимум 12 (sic!), кстати, парочка шоу MTV ("Подстава" и "По домам") также не избежала этой участи... Но вот не знакома создателям "Очень Эпического..." фраза "лучше меньше, да лучше". И ведь все бы было хорошо, если бы не нелепость происходящего на экране. Те, кто отважится посмотреть сей "шедевр" (кавычки все видят?), в первую очередь заметят, что авторы снимали фильм кусками, а потом просто склеили их, не соблюдая никакой определенной последовательности.

Однако главный для комедии показатель — юмор. И хотя я не ярый сторонник высокоинтеллектуальных шуток, смеяться над тем, как Питер "выписывает" свое имя на снегу, как-то не получается. Ни одной блистательной шутки нет. С натяжкой можно припомнить пару-тройку смешных моментов, все остальное — туалетный "американский" юмор, что не мешает отдельным зрителям пару раз залиться смехом после очередного такого прикола. По этому параметру фильмы из уже упоминавшейся серии "Очень Страшное Кино" вне конкуренции. Посмешить могут только актеры второго плана, да и то, на знакомых по другим фильмам местах и при музыке, которую авторы также спародировали. Хорошо все это или плохо — решать зрителю, но я думаю, что найдутся те, кто улыбнется, увидев беременную Шизиону и странноватого Гарри Шпроттера. "Очень Эпическое Кино" можно смотреть только в свободный вечер в компании друзей, при условии, что заняться вообще нечем. В любом ином случае я посоветовал бы провести время по-другому. Тем более, весна на улице.

Softik

Человек-паук 3

Название в оригинале: *Spider-Man 3*
Название в прокате: *"Человек паук 3: враг в отражении"*
Жанр: *комикс*
Режиссер: *Сэм Рэйми*
В ролях: *Тоби Магуаер, Кирстен Данст, Джеймс Франко, Тофер Грейс, Брайс Даллас Ховард, Розмари Харрис, Томас Хейден Черч, ДжейКей Симмонс и др.*
Продолжительность: *1 час 50 минут*

Когда великий и ужасный Голливуд рождает такие шедевральные экранизации, как "Город грехов", "300 спартанцев", "V for Vendetta", нет предела радости. На них не возлагались надежды достичь миллиардного рубежа в кассовых сборах, что, видимо, пошло кинокомиксам на пользу. Но есть иная категория экранизированных комиксов, исключительно коммерческого типа. В таких случаях приходится уповать на удачу... ну и на совесть авторов.

Совесть у Рэйми наличествует, потянул-таки популярнейшего героя комиксов Человека-паука (ЧП), отснял два успешных фильма, а для последней части трилогии не пожалел и выклянчил гигантский бюджет последнего "Супермена", а это свыше 260 миллионов долларов. Само собой, нереальные деньги требовали нереального масштаба, чтобы получить в итоге нереальный доход. Здесь, правда, не до криптонов, падающих самолетов и развевающихся плащей, но тоже нагородить можно. Вот создатели и нагородили.



Если первый и второй ЧП представляют собой полноценные картины, продуманные, с ровным повествованием, то третий без меры перегружен второстепенными сюжетными линиями, притянутыми за уши персонажами, штампами и сценами, которые запамятовали вырезать, например, семейный скандал у антигероя. Проблема фильма не в растянутом мелодраматизме, последнее — одно из тех качеств, что и выделяют ЧП из марвеловского хлама, да и в целом из всех комиксов о супер-пупер-героях. Как правильно говорят и режиссер, и актеры в многочисленных интервью: это история в первую очередь Питера Паркера.

Вместо грамотного продолжения лавстори и линии мстительного Хэри, с какого-то перепугу сценаристы впутывают сюда Венома и инопланетного симбиота, затем позабытого Песочного человека с его больной дочуркой, а под конец добивают дядей Беном. Гоблин-младший почему-то пересел на летающий скейтборд, светловолосая дочь начальника полиции Гвен мелькнет в кадре пару раз, а Эдди Брок деградировал до картонного негодяя. Винить во всем одного режиссера было бы несправедливо, он желал и дальше драматизировать (местами это удалось), продюсеры же хотели костюмированного шоу, как в прочих марвеловских экранизациях. К компромиссу авторы не пришли, за что и поплатились сжатым в двухчасовые рамки, изрезанным сериалом.

Реакция на дорогостоящий киношный сумбур при просмотре соответствующая: дети младшего школьного возраста с удовольствием смотрят на творящийся балаган, пришедшие с ними родители лишний раз убеждаются, что "детство это", тинэйджеры, ради карманных денег коих трикевл и делался, тупо ржут, потому что "сопли и скучно". А люди, которые на ЧП выросли, уныло разбираются в паззле Сэма Рэйми.

Берлинский Gosha

Ложное искушение

Название в оригинале: *The Good Shepherd*
Жанр: *драма*
Режиссер: *Роберт Де Ниро*
В ролях: *Мэтт Дэймон, Алек Болдуин, Роберт Де Ниро, Анджелина Джоли и др.*
Продолжительность: *1 час 47 мин.*

Много ли вы знаете о ЦРУ, которое приняло самое непосредственное участие в Холодной войне? Так уж сложилось, что американцы крайне неохотно делятся подробностями о национальной разведывательной службе, тщательно скрывают "скользкие" факты ее биографии, упорно отрицают ее жестокость и склонны идеализировать своих "рыцарей плаща и кинжала".

Наверное, не случайно, что режиссером "Ложного искушения" стал именно Роберт Де Ниро — талантливейший актер, который не относит себя к чистым американцам (хотя лишь его дедушка по отцовской линии имел итальянские корни). Презрев все трудности, сопутствующие съемкам остросюжетного фильма о самой секретной организации в США, де Ниро смело ступил на режиссерскую стезю (драму "Бронкская история" (A Bronx Tale), появившуюся в 1993-м, сложно отнести к дебюту). Потратив пару лет на сбор материалов, подбор именитых актеров, он снял трагическую историю о человеке, который не только стоял у истоков национальной американской разведки, но и создал ЦРУ.

"Ложное искушение" — это самая настоящая драма человека по имени Эдвард Уилсон (Мэтт Дэймон), который в юности увлекся тайной организацией "Череп и кости" (Skull & Bones). Постепенно безобидное хобби перерастает в нечто более серьезное, пугающее и в то же время манящее. По возвращению со Второй мировой войны Уилсон превращается в монстра, которого не способно изменить ни общество, ни даже собственная семья. Постепенно отдаляясь от действительности, герой везде ведет двойную игру, обладает всепроникающей подозрительностью и готов принести в жертву даже самых близких людей. Казалось бы, какие могут быть последователи у такого совершенно асоциального типа? Однако сценарий тут же рассеивает подобные мысли, так как по стопам собственного отца идет даже его сын.



Роберту де Ниро каким-то непостижимым образом удается увлечь зрителя — и это несмотря на то, что фильм довольно продолжительный. Прежде всего, конечно, обращает на себя внимание игра актеров — ни Мэтт Дэймон, ни Анджелина Джоли не ассоциируются с образами из прошлых фильмов. Шарм создает и ретро-стиль, который удался во всем: предметах меблировки, автомобилях, моде и прочем. При отсутствии экшен-вставок, психологическая составляющая выходит на первый план и ни в коем случае не разочаровывает. Сильные эмоции, выразительная игра, оставляющий после просмотра массу вопросов финал — что может быть лучше для свободного вечера?

Антон Борисов

Топь

Название в оригинале: *The Marsh*
Жанр: *мистика, триллер*
Режиссер: *Джордан Баркер*
В ролях: *Габриэль Анвар, Форест Уитакер*
Продолжительность: *89 минут*

Топь — это не просто страшное болото в богом забытом городке, болото, в котором иногда без следа исчезают люди. Топь — это еще и трясина памяти, паутина, сплетенная беспокойным разумом, болезнь, поражающая не только людей, но и неодушевленные предметы — такие, например, как старые дома. И в то же время, "Топь" — это увлекательная история, сказка, в которой причудливо переплетаются мистика и детектив.

Сюжет "Топи" очень напоминает романы Стивена Кинга. Клер, главная героиня этой истории, почти доведена до ручки ужасными снами, которые снятся ей каждую ночь. Знакомый психолог советует ей сменить обстановку — вернуться в город, где она провела свое детство, вернуться затем, чтобы взглянуть своим страхам в лицо (доктор не сомневается, что причины кошмаров Клер следует искать в ее прошлом). Девушка следует совету доктора, возвращается в когда-то родное гнездо и поселяется в старом доме, стоящем на самом краю Топи (это страшное болото одновременно является и чем-то вроде местной достопримечательности — с ним связана добрая половина здешних баек). А дальше действие начинает развиваться по классическим законам мистического триллера — убийства, привидения и страшная тайна, захороненная в непроходимых болотах...



"Топь" вряд ли способна напугать современного зрителя, воспитанного на "Хостеле" и "Доме восковых фигур", но вот привлечь ваше внимание, заставить сопереживать героям картина сможет наверняка. Да и смотрится она легко, даже при том, что экшена здесь кот наплакал — спасают сильный сюжет, неплохая актерская игра и мастерски воссозданная режиссером атмосфера "сельских ужастиков". А вот если вы ищете страшных монстров и потоки крови, заливающие экран, то, боюсь, вас мне порадовать нечем — в "Топи" днем с огнем не найти ни того, ни другого.

Зато любителям интересных мистических историй фильм, скорее всего, понравится — неторопливо текущее повествование изобилует неожиданными сюжетными поворотами, тайна детства Клер раскрывается постепенно, однако самые шокирующие открытия ждут вас только в финале. Возможно, сорвав вуаль тайны с последних секретов "Топи", вы уже не захотите снова возвращаться к этой картине — это нормально, в данном конкретном фильме основную ценность составляет именно история. Любая история по-настоящему живет только тогда, когда ее рассказывают, но "Топь" — это сказка на один раз.

AlexS

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Быть Г. Х. Андерсеном. История о гадком утенке



Название в оригинале: *Hans Christian Andersen: The Ugly Prince Duckling*
Жанр: *3D adventure/quest*
Разработчик: *GuppyWorks*
Издатель: *DreamCatcher Interactive*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Количество дисков: *2 CD/1 DVD*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium 4 1.3 Ггц, 512 Мб оперативной памяти, 64 Мб DirectX 9 видеокарта, 1,4 Гб на винчестере.*

Сказки Ганса Христиана Андерсена знакомы многим с детства. Даже в нынешний век, век высоких технологий, мамы и папы читают эти сказки детям на ночь. Но маленьким непоседам зачастую мало просто послушать сказку — они хотят в ней очутиться. Об игре, которая предоставляет им такую возможность, и пойдет сейчас речь.

Жила-была принцесса. Жила она не где-нибудь, а во дворце своем, но надоела ей такая жизнь хуже горькой редьки. На свое пятнадцатилетие она решила сделать самой себе подарок — взяла, да и вышла из замка, в котором провела всю свою жизнь. Стала она бродить по улицам города, даже не подозревая о коварных замыслах Повелителя Тьмы, но на свое счастье встретила она юного Андерсена. Молодой писатель приехал в город, чтобы повстречаться с героями своих будущих сказок. Студент, владелец театра и девочка со спичками только и ждут встречи с ним. В таком большом городе у каждого из них найдется для него задание.

Город игры поделен на части по материальному состоянию жителей. Начинаем, как нетрудно догадаться, в самой первой, сиречь самой бедной, постепенно приближаясь к королевским хоромам. Успешное завершение всех дел в отведенном районе, помимо предвкушения следующих приключений, подарит еще и красивый ролик, в котором ребенок увидит Ганса Христиана, записывающего свои приключения (вот так и создаются сказки), и Гадкого Утенка. Хочется заметить, что этот колоритный персонаж, встречающийся только во время этих самых роликов, подарит детям немало минут здорового смеха — его поправки к сказкам просто великолепны. Возвращаясь к теме игрового города, нужно указать на интересную особенность — в пределах района можно перемещаться безо всяких ограничений — это, мне кажется, будет оценено детьми по достоинству.

Жители, населяющие этот район, создадут для них иллюзию живого мира. Они ходят по улицам, беседуют друг с другом и с главным героем — у каждого из них припасена пара фраз (которые обязательно будут произнесены вслух — в игре великолепная озвучка персонажей) для юного сказочника. Глубокому погружению в сказку поспособствуют также и хорошо знакомые по сказкам герои. Задания, выдаваемые ими, в основном соответствуют сюжетам сказок. Так, свинопаска попросит главного героя передать письмо своему возлюбленному трубочисту, а русалка не сможет успокоиться без своего принца.

Простота выполнения заданий иной раз может показаться недостатком игры, но не стоит забывать — это же детская сказка. Тем более, что солнечные дни в городе иногда сменяются штормом, во время которого город начинают патрулировать тролли. Это означает, что планы Повелителя Тьмы постепенно осуществляются. Дабы помешать этим планам, юный сказочник должен провести принцессу через весь район в "безопасное место". Проскочить мимо троллей не так-то просто, как кажется. Виной тому — принцесса, ведомая компьютером, и управление. Если с интеллектом (вернее, его отсутствием) предмета спасения еще как-то можно смириться, то вот с управлением нет. Мало того, что оно жутко неудобное, так герой еще иногда напрочь отказывается понимать команды с клавиатуры. Ситуацию спасает управление при помощи мышки, но и это не панацея. Стоит только появиться на дороге какому-нибудь препятствию (в роли него может выступать обычный горожанин), как Ганс Христиан упрется в него, а обход сего препятствия превратится для игрока любого возраста в пытку. Мне страшно за детскую психику, которая вполне может пострадать во время прохождения этих уровней. Лучше, все-таки, чтобы родители были рядом и помогали своему чаду с такими моментами.





Графика в игре очень привлекательна. Собственно именно она и заставляет выставить столь высокую оценку, которую вы видите ниже. Достаточно одного взгляда на скриншоты, чтобы понять — мир сказок Андерсена получил красивейшее графическое исполнение. Мультяшные персонажи, отлично сочетающиеся с красиво нарисованными (с претензией на реалистичность) видами города, заставят ребенка влюбиться в игру. О чем уж тут можно говорить, когда даже я первые полчаса/час просто бегал по городу и любовался отражениями домов в лужах. Хотя, справедливости ради, стоит отметить, что задники здесь статичные, а игрок бегает по экранам. Впрочем, ребенку-то об этом знать незачем. А даже знай он это (и понимай), все равно долго не сможет отвести взгляда от лодки, плавающей в самой настоящей воде, и от неба, которое удивительно похоже на то, что видно из окна.

Музыка в игре соответствует общему стилю. Спокойная в мирное время и тревожная во время нападений троллей, она способствует погружению в сказку. Именно эту цель и ставили перед собой создатели игры, и, нужно отметить, это им вполне удалось.

Оценка 8

Вывод: Не всем же играм для детей быть обучающими. Вот такие вот сказки — это то, что иногда просто необходимо ребенку. Причем в нее с удовольствием поиграют все члены семьи. Совет всем родителям, купившим своим чадам диск с игрой: если хотите хоть на несколько часов почувствовать себя ребенком, не отказывайте себе в этом удовольствии. Только не удивляйтесь, если на следующий день ваш ребенок будет загадочно улыбаться. Вдруг он видел, как вы выполняли квесты портного?..

Softik

Улица сезам. Малыш и Я

Жанр: *детская развивающая игра*
Разработчик: *Creative Wonders*
Издатель: *Akella*
Дата релиза: *24 января 2007*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 CD*
Минимальные системные требования: *Windows, процессор Pentium III 300 MHz, память 128 Mb, видео: 16 Mb, DirectX 7.0 совместимый 3D, звук DirectX совместимый, CD-ROM 16x, HDD 150 Mb, DirectX 9.0c клавиатура, мышь.*
Рассчитана на возраст *1 — 3 года.*

Пользователь ПК молодеет с каждым годом. Сегодня уже никого не удивишь школьником, который прошел все мыслимые и немыслимые уровни компьютерных игр. Но игровая индустрия на этом останавливаться не собирается. Уже известны игры для шестилеток, и вот, наконец, мы "дождались" игрового проекта для тех, кто едва научился сидеть и скорее всего не умеет даже говорить! Речь пойдет о развивающей компьютерной игре для детей со второго года жизни.

Улица Сезам — одна из самых популярных детских программ не только в США, но и во всем мире. Незамысловатые человекообразные героимонстрики покорили детишек со всего мира. Появление компьютерной игры на тему "Сезама", наряду с мультфильмами, книжками и мягкими игрушками, не было неожиданным. Это просто должно было произойти — и произошло.

Вместе с Элмо, Наташей, Кермитом, Бусинкой, Знаком и прочими обитателями знаменитой улицы ребенку предстоит научиться производить простейшие манипуляции с мышкой и клавиатурой. А именно: мышку для данной игры достаточно просто передвигать, а на клавиатуре нажимать любые кнопки — эффект будет одинаков.

"Малыш и Я", как следует даже из названия, предусматривает одновременное нахождение рядом с компьютером не только непосредственного участника процесса, но и родителя. Задача последнего, кроме объяснения сути и удерживания "геймера" на коленях, — переключать игры и переводить каждую игру на следующий этап.

Собственно, проект состоит из нескольких небольших сюжетов с заданиями: 4 для мыши и 8 для клавиатуры. "Мышиная" часть представляет собой ряд контурных черно-белых картинок, на которых изображены знакомые ребенку предметы. Передвижение мышки и курсора по картинке "раскрашивает" ее. В некоторых играх изображения после этого начинают двигаться, в других — издавать мелодичные звуки. Друзья Элмо предлагают также познакомиться с временами года и особенностями природы в различные периоды. Все это призвано привлечь внимание ребенка к тому факту, что между движениями мышки и происходящим на мониторе существует связь.

"Клавиатурные" игровые модули более разнообразны. К примеру, в игре "повторяй за мной!" малышу вовсе необязательно сидеть за компьютером, а даже наоборот. Герои призывают с экрана повторять за ними различные несложные танцевальные движения, которые наверняка получатся даже у самого маленького. Вместе с обитателями улицы Сезам ребенок повторит название и расположение частей тела, цветов и геометрических фигур, а также домашних животных и любимых игрушек, разучит новые песенки и веселые танцы, узнает о названии положений, таких как "слева-справа", "вверх-вниз", "над", "за" и других.









Все сюжеты происходят в знакомой обстановке среди знакомых предметов — игрушек, — что помогает "начинающему пользователю" легко адаптироваться к компьютеру. Ведь основная цель проекта, как ни крути, в игровой форме впервые познакомить малыша с этим современным предметом первой необходимости, без которого в сегодняшнем мире немыслимо ни обучение, ни работа, ни отдых.

Однако среди всего этого великолепия есть и неприятные сюрпризы. Так, в мини-игре "смешная галерея" картинки чересчур перегружены мелкими деталями и сами занимают небольшую часть экрана — скорее всего, малыш не сможет как следует рассмотреть их на рекомендуемом врачами расстоянии от монитора до глаз. В игре "звуки животных" большинство животных звучит нормально, но некоторые — совершенно неправдоподобно.

Есть недостатки и в колористике — особенно это заметно, когда герои вместе с маленьким игроком начинают учить цвета. Желтый почему-то выглядит как бежевый, то, что называется красным, — на самом деле розовое. Для взрослого это мелочи, но ребенок того возраста, на который рассчитан данный игровой проект, может запутаться и расстроиться.

В общем плане графика в игре неплохая и подходящая для уровня восприятия маленьких игроков: крупные детали, четкие контуры, яркие, хотя и несколько неестественные, цвета. Однако к ней можно предъявить серьезные претензии из-за невысокого разрешения, в результате которого картинка либо занимает небольшой участок в центре монитора, либо "расползается" на пиксели.

Звуковое оформление игры выполнено довольно качественно, дружеские голоса героев подбадривают и направляют на верный путь. Легкая мелодичная музыка создает приятное настроение, а также является "наградой" за правильно выполненное задание.

Кроме всего прочего, стоит добавить, что в "Улице Сезам" просто невозможно проиграть. Поэтому интерес к ней не угаснет из-за неудачи.

Оценка: 7

Вывод: Неплохая игра для самых маленьких в качестве первого знакомства с компьютером. Некоторый примитивизм вполне соответствует возрасту игроков.

Евгения "Reddy" Вирмилина

"ВР"-ПАРАД

КИНО

А в параде у нас подлинный штиль перед бурей. Монструозные "Человек-паук 3", "Шрек 3" и "Пираты Карибского Моря 3" подбираются (они уже бли-и-и-изко!). Вот он, час Х, когда сойдутся они в смертельной схватке, а пока... пока поглядим и запомним, как чарт выглядел до их появления.

А на вершине все те же герои. Ни на что не похожие **"300 спартанцев"** надежно удерживают первую строчку. Так и хочется в колонке с количеством голосом двойку поправить на тройку, тем более, чую, больше у миллеровской Спарты такого рейтинга не будет — уж слишком сильные конкуренты на горизонте маячат. Следом, как и в прошлом месяце, — **"Такси 4"**, в представлении не нуждается. На третьей ступени с больше чем сотней голосов "не жалкие букашки" — **"Черепашки-ниндзя"**. Бронзовую медаль они отвоевали с присущей только им легкостью, относительно чуток не добравшись до серебра. Ниже расположился еще один новичок: в первый и последний раз **"Реальные кабаны"** забрались настолько высоко, при этом переплюнув последний фильм старины Слая на один голос. Шестой и самый душевный фильм саги об эмигранте-боксере **"Рокки Бальбоа"** на пятой позиции. С третьей строчки на шестую упала первая серия **"Параграфа 78"** и сразу была отправлена на покой нашим бортовым компьютером — все равно ей светило общество аутсайдеров. На несколько пунктов вниз спикировали **"Козырные тузы"** и оказались в одной лодке с триллером **"Пила 3"**, уже второй месяц подряд сидящим в одних и тех же окопах. Надо приступать к действиям, устроить Игру между конкурентами что ли? Пока лишь "Пила" подает дурной пример некоторым миловидным субъектам парада. Например, **"Любовь-морковь"** ни в какую не сдает девятую позицию. Завершает десятку совместный проект Тони Скотта и Джерри Брукхаймера мелодрама с элементами экшена **"Дежавю"**. Симпатичная игра с пространством нравится 44 опрошенным, которые и помогли фильму поменяться местами с молодежной комедией **"Нас приняли!"**.

Ниже наблюдается типичная рокировка, перемена пушечного мяса. Если фильм не новобранец, он или навсегда покидает нас ("прощайте, и если навсегда, то навсегда прощайте!"), или поднялся немного повыше, надеясь взять усердием. Типичный случай: параноидальный триллер **"Номер 23"** покорил еще пять ступеней. Впрочем, учитывая, что пять — это два плюс три, то ничего удивительного в этом нет.

Путь к сердцу голосования лежит по адресу http://www.nestor.minsk.by/vr, щелкаем на "Лучший фильм месяца" — и вуаля, вы на месте. Настоятельно рекомендую заглянуть, ведь только от вас, читатели, зависит, каким окажется расклад следующего парада, кто победит, а кто будет с позором растоптан. Мне лишь остается пожелать вашей активности в июне. И любите кино.

Берлинский Gosha (berlinsky@me.by)

М		Пр. м.	Название	Гол.
1		1	300 спартанцев	200
2		2	Такси 4	130
3		-	Черепашки-ниндзя	110
4		-	Реальные кабаны	75
5		-	Рокки Бальбоа	74
6	➡	3	Параграф 78	66
7-8		7	Пила 3	60
7-8	➡	5-6	Козырные тузы	60
9		9	Любовь-морковь	54
10	⬆	12	Дежавю	44
11	➡	8	Ганнибал: Восхождение	41
12	➡	10	Нас приняли!	30
13	⬆	17	Номер 23	25
14	➡	16	Мертвые дочери	17
15	⬆	18	Фонтан	16
16	⬆	22	Аврора	13
17-18	➡	19	Сюрприз	12
17-18		-	Предчувствие	12
19	➡	20-21	Сдвиг	8
20	➡	23-24	Королева	6
21		20-21	Вся королевская рать	4
22		-	Пограничный городок	4
23		-	Похищение	4
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 411				

PC-ИГРЫ

Наступившее лето никак не повлияло на лидера нашего ВР парада, которым остается, да-да, **S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl**. Народная любовь к детищу GSC Game World и не думает угасать, судя по трехкратному (!!!) отрыву по числу голосов от ближайшего преследователя, **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. Причем всё честно и без накруток, ровно как и в предыдущем месяце (тогда отрыв был, напомню, рекордным — почти пятикратным). Можно с уверенностью констатировать, что шутеры, как и прежде, значительно "ближе к народу", чем стратегии. И это, в общем-то, естественно.

На третьем месте в тени лидеров непоколебимый **Titan Quest: Immortal Throne**. Правда, отрыв и от первого, и от второго места довольно велик. Четвертое место — последний бастион **Resident Evil 4**, бесцеремонно сброшенного со второй позиции масштабной стратегией от EA. Чуть ниже, с минимальным отставанием в два голоса притаился новичок, **The Elder Scrolls IV: Shivering Isles**. Вполне возможно, что "Острова" в ближайшее время ещё проверят на прочность и позиции 2-4.

Шестое-седьмое места делят **Jade Empire: Special Edition** и **Test Drive Unlimited**, причем если для первой это новый рубеж, то гонки серьёзно сдают позиции. Второй адд-он к TES4 также не упустил своего шанса попасть в десятку — ему не хватило лишь одного голоса, чтобы схватиться с Jade Empire и TDU. Пока же за **The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine** только восьмое место. А на девятое опустился **Supreme Commander**, с которого он и покинет ВР-парад — увы, преемник славных традиций Total Annihilation выше середины Top10 шагнуть так и не сумел.

Замыкают десятку с 45 голосами и 10-11 позицией — **Football Manager 2007** и стелс-экшн **Смерть шпионам**. Ниже, по традиции, разброд и шатания. "Дележка" двухтрёх мест — стандартная практика.

Любопытен и массовый исход игр из второй половины ВР-парада: "демографическая ситуация" ухудшается, и вполне вероятно что летом Top30 опять ужмётся до какого-нибудь Top28 или даже Top25... Любопытно, что во второй половине новичков не очень много — молодежь, как на подбор, в мае была довольно крепкой и успешно закрепилась в начале-середине нашего игрорейтинга.

М		Пр. м.	Название	Гол.
1		1	S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	413
2		-	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	141
3		3	Titan Quest: Immortal Throne	92
4	➡	2	Resident Evil 4	82
5		-	The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	80
6-7	⬆	9-10	Jade Empire: Special Edition	66
6-7	⬇	4	Test Drive Unlimited	66
8		-	The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine	65
9	➡	6-7	Supreme Commander	47
10-11	⬇	6-7	Football Manager 2007	45
10-11	⬇	9-10	Смерть шпионам	45
12	➡	8	Rayman Raving Rabbids	44
13	⬇	5	Корсары: Возвращение легенды	41
14-15		14	Sims2: Seasons	23
14-15		-	Infernal	23
16	⬇	15	UFO: Afterlight	18
17	➡	22	Блицкриг 2: Освобождение	17
18	⬇	16	Silverfall	16
19-20		-	Офицеры	15
19-20	➡	17	Взломщик	15
21-22	➡	18-19	Eragon	12
21-22	➡	23-25	Alpha Prime	12
23-24	➡	21	Armed Assault	11
23-24	➡	23-25	Восхождение на трон	11
25-28	➡	20	Храбрые гномы: Крадущиеся тени	10
25-28		-	Хроники Тарр: Призраки звезд	10
25-28	⬆	28-30	Великие Битвы: Курская Дуга	10
25-28	➡	28-30	Волкодав: путь воина	10
29-30	➡	18-19	Ex-Machina: Меридиан 113	9
29-30		-	Головорезы: Корсары XIX века	9
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ (ГОЛОСОВ ОТДАНО): 623 (1502)				

➡ — исключается из хит-парада
⬇ — спускается
⬆ — поднимается
— — новинка хит-парада

Не забудьте в один из июньских дней (желательно, не в конце месяца) посетить сайт "ВР" (http://www.nestor.minsk.by/vr) и сообщить нам о "самых-самых", на ваш взгляд, играх первого летнего месяца — ссылку на форму для голосования вы, уверен, не пропустите. Помните, ваши голоса могут решить многое — участвуйте обязательно! До встречи в июле!

Николай "Nickky" Щетько

АНЕКДОТЫ

Работа, пиво, Counter-Strike... Работа, пиво, Counter-Strike...

Работа, пиво, Counter-Strike... Надо разорвать этот порочный круг!

... Не пойти, что ли, сегодня на работу?

***

Новый вирус — "бомж"! Он просто роется в Корзине...

***

В карманах админа всегда найдется пара отверток, тридцать восемь болванок, семнадцать флешэк, презерватив пятилетней давности, яблочный огрызок, властелин колец в переводе Гоблина, порножурнал и полбутылки водки.

***

Временное отключение интернета — это как сезонное отключение горячей воды — жить можно, но как в пещере ледникового периода.

***

Прохожу мимо серверной — а там наш админ генеральную чистку проводит. Повытаскивал в коридор кучу мертвого старого железа, провода, коробки... Во всей этой куче роется пара любопытных манагеров в поисках "интересных железок". Админ выглядывает в дверной проем и поставленным командным голосом выдает:

— Некрофилы, кыш отсюда!!!

***

— Доктор, каждую ночь мне снится один и тот же кошмар. Я в Антарктиде, и вокруг много пингвинов. Их становится все больше, они меня толкают, и в конце концов я падаю с ледяного обрыва в море.

— Обычно мы это лечим за один день, но ваш случай намного сложнее, мистер Гейтс.

***

— Сколько тебе лет?

— Много.

— А поточнее?

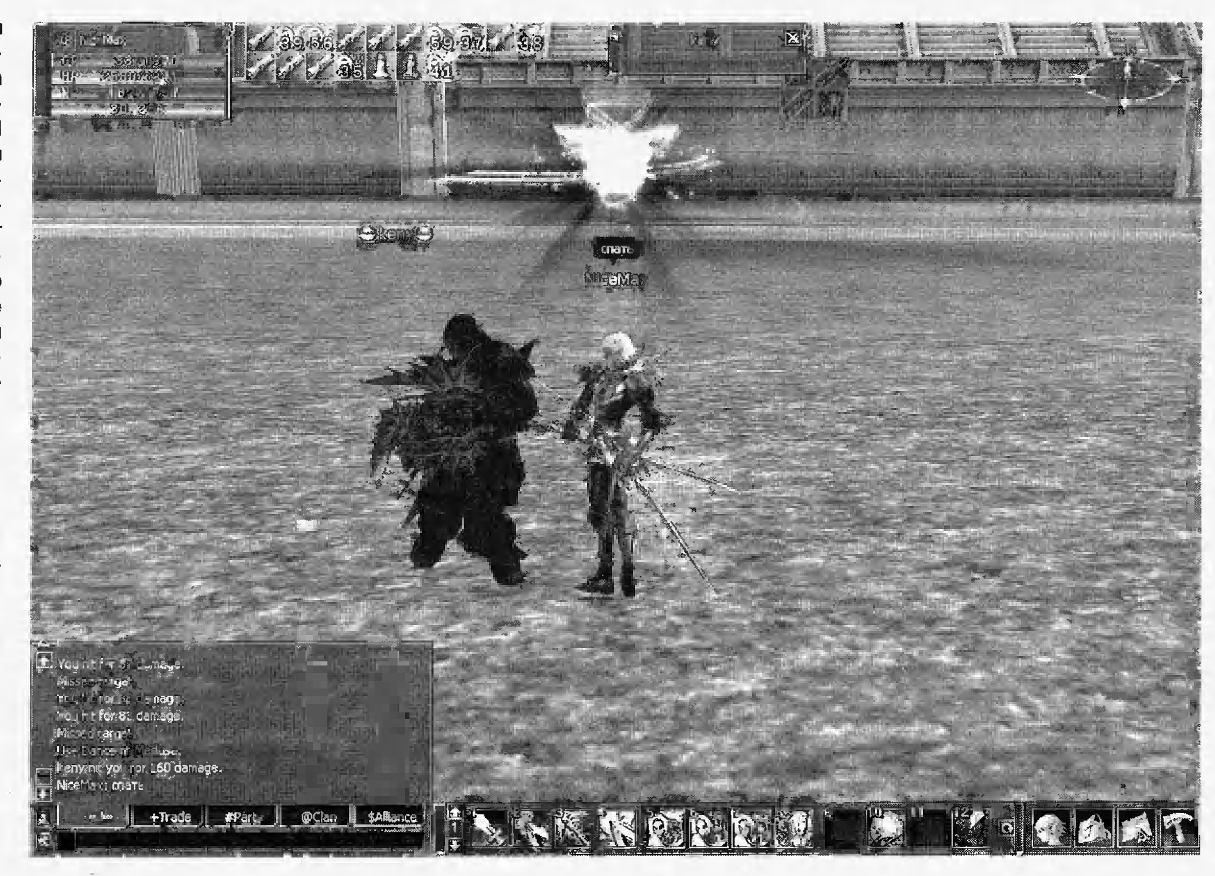
— Ну, как тебе сказать, у меня еще пятизначная ICQ.

***

ПОДРОБНОСТИ

Lineage 2. Тактики PvP. Blade Dancer и Sword

Немного нестандартные тактики я предложу вам в этой статье. Основной задачей будет не победа, а выживание и помощь сопартийцам, так как Blade Dancer и Sword Singer это саппорты, и основной их задачей является помощь союзникам. Это первая статья, которая охватывает масс-PvP и дает базу, на которой вы можете строить дальнейшее поведение в бою в зависимости от ситуации. Также я дам некоторые дельные советы по поводу использования преимуществ Sword Singer'а и Blade Dancer'а для решения не совсем стандартных задач. Итак, приступим...



BLADE DANCER

Начнем с одного из моих любимых саппортов — Blade Dancer'а. Этот персонаж всегда желанный гость в любой партии, независимо от ее состава. Воины и маги всегда рады бонусам, дающимся от танцев Blade Dancer'а.

Итак, напомню основные танцы для магов: Dance of Mystic и Dance of Concentration. Эти танцы увеличивают скорость каста заклинаний и наносимый ими урон. Воины же получают бонусы для скорости атаки (Dance of Fury), урона (Dance of Warrior) и усиление урона от критических атак (Dance of Fire). В c4 рулят маги, и с этим не поспоришь, на этот случай у Blade Dancer'а есть очень полезный танец (против Spell Singer'а) как для воинов, так и для магов — Dance of Aqua Guard, который сильно понижает наносимый вам урон от заклинаний стихии воды.

Обычно партия собирается или магическая, или воинская, то есть вам не придется поддерживать все пять танцев (шесть, если считать вместе с Dance of Aqua Guard).

Для Blade Dancer'а является основной целью как можно скорее получить третью профессию (Spectral Dancer) и выучить Dance of Medusa. Что это за чудо? Dance of Medusa является аналогом паралича, да еще и действует на всех врагов поблизости с Blade Dancer'ом, но есть, правда, одна оговорка — паралич весьма условный. Враги ничего не могут делать, кроме как стоять на месте в образе каменной статуи, но и вы не можете нанести им какой-либо урон. А какая тогда от него польза? На самом деле — огромная. Представьте, если против вас примерно 9-15 врагов и, например, 5-6 человек стоят в медузе, то ваша партия спокойно убивает тех, на кого танец не подействовал, а после того, как действие Dance of Medusa закончится, добиваете оставшихся. То есть вы временно ограничиваете количество атакующих вас врагов, что всегда очень положительно влияет на исход сражения для вас. Главное — уловить момент и сделать проход в толпу врагов. Кстати, чаще всего после такого прохода враги переключаются на вас, так что советую сразу после такого геройства встать в Ultimate Defense. И когда соперники очнутся — станцевать медузу еще раз.

Теперь немного о том, как должен быть вооружен <u>партийный</u> Blade Dancer.

Оружие: Tsurugi*Samurai Long Sword или Keshanberk*Keshanberk.

*Такой выбор хорош для Blade Dancer'а атакующего типа, то есть вы получаете шанс выбегать к врагу для атаки саппортов (Bishop, Shillien Elder или Elven Elder). Если же вы выбрали защитный тип игры, то берем Keshanberk*Damascus или Tallum Blade*Dark Legion's Edge, которые повысят живучесть персонажа.*

Броня: Bleu Wolves Heavy Armor Set или Tallum Heavy Armor Set.

Бижутерия: Black Ore Accessories Set

Татуировки я бы не делал. У Blade Dancer'а хорошо подобраны статы, и ничего менять не стоит. Нет такой характеристики, которой можно было бы пожертвовать за счет повышения другой. Все одинаково полезно.

Думаю, не стоит заострять внимание на том, что для Blade Dancer'а нужно покупать два типа сосок — SS и BSS.

Тактики

Тактика первая. Blade Dancer до 76 уровня. Партия магическая с магами 60+ уровня. Враги — любой тип.

Начнем с того, что поддерживаем два танца — Dance of Mystic и Dance of Concentration. Если видим среди врагов Spell Singer'ов, то добавляем еще и Dance of Aqua Guard. После того, как вы станцевали и уже видите врагов, сразу выискиваем среди них саппортов. Нас интересуют в первую очередь Bishop'ы и Elven Elder'ы, так как это лечащие классы и если начать бить воинов или магов, то ничего не добьетесь — лекари будут просто отлечивать нанесенный вами урон. Как только Bishop найден и взят в таргет, мой совет сразу кинуться на него и скомандовать своим сопартийцам, чтобы били вам в ассист.

Для тех, кто не знает, что такое ассист — объясню. Когда вы набираете людей в партию, у вас на экране слева появляются их имена, количество HP, MP и CP, а также вы можете посмотреть активные баффы и дебаффы. Так вот, когда какой-либо член партии берет врага в таргет (выделяет), то двойной щелчок правой кнопкой мыши по имени вашего сопартийца приведет к тому, что враг будет выбран уже вами. Очень полезная возможность игры. Советую использовать как можно чаще. Тем более, что соперников лучше всего убивать по одному, то есть вы выделяете одного врага всей партией и быстро убиваете, а потом переключаетесь на следующего. Такой метод боя показал себя наиболее эффективным в магической партии. Для воинов иногда можно сделать исключение, особенно для даггерщиков.

Итак, смысл Blade Dancer'а в магической партии выбирать вражеских саппортов и давать команды на ассист. Как только саппорты будут убиты — можно приниматься за ДД. Собственно, тут уже Blade Dancer отходит на второй план. Остается только держать танцы и при возможности помогать убивать врагов, например, отвлекая их на себя, стоя посреди толпы в Ultimate Defense.

Тактика вторая. Blade Dancer 77-78 уровня. Партия магов. Враги — любой тип воинов.

Теперь мы становимся опорой в партии и чуть ли не главнейшей ее частью. А все благодаря наличию Dance of Medusa. Итак, танцы держим такие же, как и в первой тактике. После начала боя забегаем поближе к вражеским саппортам или наоборот становимся между атакующими классами и используем Dance of Medusa. Шанс прохождения, как показала практика, примерно 50 на 50. Чаще всего попадаются примерно 3-4 человека из полной партии. Если враги переключились на вас, то становимся в UD, но от запараличенных не отходим, и, как только они проснутся, сразу повторяем Dance of Medusa. Обычно за время действия медузы партия успевает расправиться с теми, кто не попал под действие танца. А потом вы спокойно сможете добить оставшуюся часть врагов.

Тактика третья. Blade Dancer 76-78 уровня. Партия воинов. Враги — любой тип.

Независимо от того, какой тип воинов у вас в партии, вы должны постоянно поддерживать следующие танцы: Dance of Fire, Dance of Warrior и Dance of Furi. Если в партии есть бойцы ближнего боя, то используем еще Dance of Vampire. При наличии у врагов в составе Spell Singer'ов, понадобится еще и Dance of Aqua Guard. Как видно, маны нужно много, так что бой должен быть выигран до того, как у вас она закончится. Опять же используем Dance of Medusa, но в данном случае ориентируемся исключительно на саппортов. Воины не способны молниеносно наносить такой огромный урон, как маги, так что живые лечащие саппорты врага не пойдут нам на пользу.

Хитрости

Теперь расскажу пару хитростей, которые можно использовать в различных ситуациях.

Допустим, вам нужно попасть в какое-то место с помощью телепорта, но у вашего клана много врагов. В партии танка нет, а есть только Blade Dancer. Значит, по команде Blade Dancer становится в Ultimate Defense и летит в нужное место. Как только он исчез, остальные выжидают примерно 3-5 секунд и телепортируются вслед за Blade Dancer'ом. Смысл в том, что враги, сразу заметив на месте телепортации нашего Blade Dancer'а, начнут его убивать, но он стоит в Ultimate Defence и пробить его физическую и магическую защиту практически невозможно. С другой стороны, пока его бьют- маги или воины телепортируются и начинают убивать врагов. Конечно, пока локация будет прогружаться, враги вас заметят, но все же у партии будет больше шансов на победу, чем когда вы просто гурьбой рванетесь в бой. В последнем случае вы, скорее всего, умрете еще во время загрузки локации после телепортации.

У Blade Dancer'а есть один очень полезный танец — Dance of Meditation. Этот танец сильно понижает вашу скорость передвижения, но монстры не нападают на вас. Есть очень интересный способ убиения врага. Например, за вами гонится какой-нибудь воин ближнего боя. Вы используете Dance of Meditation и направляете своего персонажа прямо в скопление монстров. Монстры вас не трогают, но на того, кто бежит за вами, они обязательно накинутся. Вам же останется лишь помочь монстрам добить несчастного. Также этот танец можно использовать для проведения партии через большие скопления монстров, такие как в Tower of Insolence или в Lair of Antharas.

Теперь дам пару тактик один на один, но упоминать буду только те случаи, когда Blade Dancer имеет шансы на победу.

Blade Dancer против Sword Singer

В данном случае, шансы 50 на 50. Но я бы все же поставил на Blade Dancer'а. Используем три танца — Dance of Fury, Dance of Warrior и Dance of Fire. Кастуем Freezing Strike и тормозим Sword Singer'а. Смысл в том, что врагу нужно навязать контактный бой. Урон у вас больше, а на 74 уровне появляется Dance of Vampire, который в свою очередь сильно повышает ваши шансы на победу. С каждым ударом вы будете восстанавливать себе немного HP, тем самым единственное, что остается Spell Singer'у — это кайтить вас из лука.

Blade Dancer против Paladin

Паладин не такой сильный соперник в PvP против любого класса, так что даже у саппорта есть шанс на победу. Опять же навязываем контактный бой и наносим как можно больше урона. Кстати, без Resist Shock'а я бы не советовал лезть на персонажей, которые имеют какой-либо стан, так как у Темных Эльфов очень низкий показатель конституции и стан проходит очень часто. Также почаще используйте Sting и не забывайте иногда кидать танку Poison.

Blade Dancer против Gladiator

Сложный бой, но за счет Dance of Vampire есть шансы выдержать натиск Gladiator'а. Sting, Poison (Poison Blade Dance) и большое количество CP-Potions вам в помощь. Иногда есть смысл отбегать и бить врага на расстоянии спеллами. Как известно, у людей самая низкая магическая защита и урон должен быть приличный.



Singer

Blade Dancer против Treasure Hunter (Abyss Walker, Plains Walker)

Победа или проигрыш зависят от того, как часто Treasure Hunter (Abyss Walker, Plains Walker) будет попадать своими абиллками. Если часто, то, соответственно, шансы понижаются, а если враг будет постоянно мазать, то с такой высокой скоростью атаки, как у Blade Dancer'a, вы вполне можете победить. Не забываем использовать Sting.

Blade Dancer против Temple Knight

Аналогично бою с паладином, но в данном случае еще проще, так как нет стана. Sting и Poison будут вашими основными помощниками. Поддерживаем три танца для воинов.

SWORD SINGER

Если Blade Dancer это саппорт атакующей направленности, то Sword Singer это защитный саппорт. Основными фишками Sword Singer'a являются песни на увеличение физической и магической защиты (Song of Earth и Song of Warding), а также песни на увеличение скорости бега (Song of Wind) и еще очень полезные песни, увеличивающие общее количество и регенерацию HP (Song of Vitality и Song of Life). Основной фишкой Sword Muse являются песни на уменьшение скорости отката физических и магических умений (Song of Renewal и Song of Champion).

В отличие от Blade Dancer'a, Sword Singer'y приходится постоянно поддерживать не 3-4 танца, а 6-8. Итак, сформируем, какие танцы понадобятся для магической и воинской партии:

Магическая партия: Song of Wind, Song of Renewal, Song of Meditation, Song of Vitality, Song of Life и — в зависимости от того, кто вам противостоит — Song of Earth или Song of Warding.

Воинская партия: Song of Wind, Song of Vitality, Song of Life, Song of Renewal, Song of Champion, Song of Hunter и — в зависимости от того, кто вам противостоит — Song of Earth или Song of Warding.

Конечно, для прокачки вам не нужно иметь постоянно все вышеперечисленные песни, но во время mass-PvP все же позаботьтесь о том, чтобы спеть все песни для своей партии.

Тактика для Sword Singer'a, в принципе, всегда одна и та же. Ничего заумного, просто поем, и затем можно выводить из строя или вражеских саппортов, или самих атакующих бойцов. С тактиками PvP 1-1 у Sword Singer'a дела обстоят куда интересней. Имея очень большое количество HP и высокую скорость бега, физическую и магическую защиту, а также повышенный шанс нанести критический удар, Sword Singer вполне может посоревноваться с любым врагом.

Не забывайте использовать селфбаффы, такие как Spirit Barrier и Sprint, но лучше всего сражаться под полным баффом Prophet'a. Sword Singer должен постоянно держать две песни, даже когда он просто бегает по миру: Song of Vitality и Song of Wind. Причем если Song of Wind можно и не петь, то вот Song of Vitality обязательна всегда, так как она длится две минуты и на это время повышает ваше максимальное количество HP, но проблема в том, что она не восстанавливает ваши текущие HP. Так что старайтесь обновлять ее до того, как она успеет закончиться.

В бою наш основной козырь — высокий показатель физической и магической защиты. Исходя из этого и нужно выбирать вооружение. Мой выбор такой:

Оружие: Dark Legion's Edge с CA на Heath или, если часто планируете использовать лук, Dark Legion's Edge с CA на Critical Damage, обязательно нужно докупить или Bow of Peril с CA на Quick Recovery, или Carnage Bow на Critical Bleed, причем я предпочитаю последний.

Броня: Nightmare Heavy Armor Set или Tallum Heavy Armor Set + Nightmare Shield.

Бижутерия: Black Ore Accessories Set.

Закупаемся банками CP и HP. Успех в бою во многом зависит от того, вступили вы в него с полностью восстановленными HP под Song of Vitality или без него. Рекомендую поддерживать эту песню постоянно.

Теперь пару тактик PvP. Опять же обращаю внимание, что пишу только те случаи, где, имхо, Sword Singer имеет шансы на победу.

Sword Singer против Blade Dancer

Поем Song of Vitality, Song of Life, Song of Wind, Song of Hunter и Song of Earth. Далее используем Entangle и, переключившись на лук, пытаемся кайтить Blade Dancer'a. Если враг вас нагнал, то встаем в Ultimate Defense и продолжаем стрелять по сопернику. Обычно Blade Dancer или начинает отбегать, но мы продолжаем стрелять, или становится в Ultimate Defense рядом с вами, и тогда завязывается контактный бой.

Sword Singer против Paladin

Кайтить Паладина бесполезно, так что навязываем контактный бой, и у вас есть шанс выиграть за счет защиты от стана (Resist Shock) и намного большего числа HP, чем у людского танка. А лечение есть и у Sword Singer'a.

Sword Singer против Gladiator

Замедляем и кайтим врага из лука. Кайтить придется долго, иногда Gladiator бегал за мной по 7-10 минут, но, в конце концов, или сдавался и уходил, или я "заковыривал" его до смерти. Не забывайте почаще перекастовывать Entangle.

Sword Singer против Treasure Hunter (Abyss Walker или Plains Walker)

Навязываем контактный бой. Меч плюс щит обязателен в этой ситуации, так как даггерщики бьют очень больно, и если щит будет блокировать урон, то хуже вам от этого не станет. Почему бесполезно кайтить? Да потому, что у любого уважающего себя даггерщика есть с собой лук, а так как и скорость у них приличная, и дальность стрельбы побольше, чем у Sword Singer'a, то нам совсем не выгодно бегать от кинжальщика с луком.

Выиграть есть шансы только потому, что даггерщик может мазать своими умениями, а просто атакуя вас кинжалом, он навряд ли сможет причинить вам серьезный урон под Song of Earth.

Sword Singer против Spell Howler

Sword Singer — один из немногих, кто может убить мага в с4 в PvP. Это достигается за счет большого показателя скорости передвижения, что позволяет нам быстро добежать до врага, и за счет большого показателя магической защиты, что позволяет нам не умереть по пути к врагу. Если Spell Howler использует Slow, то советую потратить пару секунд и скастовать Entangle, понадеявшись, что он подействует. Если же вам удалось подойти вплотную к магу, то считайте больше половины боя выиграно. Кстати, в этом случае предпочтительней иметь вместо меча Bloody Orchid с CA на Focus. Это объясняется тем, что чем больше скорость атаки, тем больше шанс сбить каст заклинания врагу.

И Sword Singer, и Blade Dancer очень полезны в партии. Высокие показатели физической и магической защиты помогают не только во время PvP, но и во время прокачки персонажа, а песни и танцы доступные с достижением персонажа третьей профессии вообще незаменимы в игре. Song of Hunter и Dance of Fire вместе дают потрясающий эффект, и лучники или даггерщики убивают монстров с двух-трех критических атак.

Максим "NiceMax" Мишанский
http://www.nicemax.clan.su

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

Цифровая экспансия

Удивительное будущее прочат нашей республике отечественные и западные софтверные компании. Эксперты в области программирования уверяют, что Беларуси вполне по силам повторить путь Китая и стать новой, пусть и маленькой, игровой меккой. Пророчество сулит стране по-восточному устойчивый запах миллиардов долларов, которые могут принести очень популярные в Китае онлайновые забавы. Отдельные белорусские софтверные конторы уже заявили о готовности позабавить белорусов MMORPG (massive multiplayer online role-playing game, массовая многопользовательская онлайновая ролевая игра отечественного розлива). Правда, судьба Поднебесной, по мнению экспертов, повториться лишь в том случае, если государственные и частные операторы продолжат так же активно, как и сейчас "проталкивать" белорусов в Интернет.

Еще год назад белорусский рынок для разработчиков и издателей онлайновых игр был темной лошадкой, без имени и племени. Наша республика значилась в списках стран с низкой покупательской способностью и, что самое главное, с не менее низкой Интернет-активностью. Онлайн забавлял далеко не всех. Помимо лицензионной коробки с игрой и уплатой ежемесячных абонентских взносов, для нормальный игры в масштабные ролевые и стратегические игры, требовался еще и качественный доступ в Интернет. Без уверенного и скоростного коннекта игра даже в тот же World of Warcraft легко превращается в изощренную пытку. А если еще учесть любовь игры к регулярным внушительным обновлениям, то смысл пребывания в виртуальном мире фактически сводится к методичному подсчету гибнущих нервных клеток.

О том, что Беларусь не входит в число инсайдеров по качеству предоставляемых услуг доступа в Интернет, отлично известно российским паблишерам. Так же россияне отлично осведомлены и о достаточно низком интересе белорусских игроков к онлайновым забавам. Представители русских издательств считают, что ситуацию под силу исправить доступными тарифами доступа в сеть Интернет и популяризацией безлимитных пакетов. По мнению экспертов, считающие каждый мегабайт пользователи очень редко становятся покупателями онлайновых развлечений, за которые помимо первоначальной лицензии требуется вносить еще и ежемесячную абонентскую плату.

Даже знаменитая MMORPG Guild Wars, которая издается силами компании "Бука" и не требует ежемесячной оплаты, в Беларусь практически не поставляется. За последние три месяца отечественные дилеры ввезли в республику лишь несколько десятков коробок с игрой, что по меркам игровой индустрии — капля в море.

Причину низкой популярности даже "облегченного" игрового варианта, издатели видят в высокой для республики розничной стоимости коробки Guild Wars (порядка 35 долларов) плюс расходы на доступ в высокоскоростной Интернет не самые маленькие. Существенным препятствием для заражения центра Европы онлайновым вирусом является и незначительное распространение ADSL-технологии доступа в масштабах всей страны. Как уже говорилось, играть во многие он-лайн игры можно и на dial-up соединении, но едва ли этот процесс принесет большое удовлетворение, учитывая, что скорость коммутируемого доступа в 5, а то и 10 раз меньше.

Впрочем, производители и поставщики не исключают, что очень скоро ситуация с продажами в Беларуси мест под солнцем в виртуальных мирах начнет постепенно улучшаться. Специальных исследований рынка издатели и разработчики, конечно же, не проводили. Однако сам факт появления в Беларуси доступных среднестатистическому игроку не лимитированных пакетов доступа в Интернет (например, тарифный план "Хит" провайдера Атлант Телеком со скоростью в 256 Кбит/с и стоимостью порядка 35 у.е.) ведущими игроками на рынке приветствуется. Аналогичной позиции придерживаются и белорусские разработчики программного обеспечения. Если год назад о проекте по созданию отечественной MMORPG не могло быть и речи, то с популяризацией домашнего анлим-доступа по технологии ADSL силами того же Атлант Телеком, разработчики всерьез заговорили о возможности развертывания игровых подразделений.

По моим данным, в одной из столичных софтверных фирм уже вовсю идет обсуждение сценария и механики первой белорусской MMORPG. Увы, рабочего названия у игры пока нет, равно как и хотя бы приблизительной даты релиза. Однако люди, причастные к созданию белорусского виртуального мира, уверяют, что проект обязательно состоится, если темпы интернетизации государства не будут снижаться хотя бы ближайших два-три года.

Ориентироваться на технологически продвинутый Запад отечественные девелоперы почему-то не желают, ссылаясь на сложности издания и продвижения игры на зарубежных рынках. Они считают, что Запад придет в Беларусь сам, как только почувствует, что онлайновые игры будут пользоваться в республике повышенным спросом. При благоприятном стечении обстоятельств наша держава способна подарить игровой индустрии 2-2,5 миллиона активных игроков. Для индустрии — это большие деньги, которые стоят усилий по их привлечению. Главное условие, чтобы Интернет в Беларуси стал не роскошью, а средством для общения и развлечения.

Александр Николайчук

КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

Турниры в честь юбилея клуба Trinity

Время. Какое же это все-таки удивительное явление! Казалось бы, оно строго отсчитывается секундами, минутами, часами... И все равно при этом умудряется бежать так, как ему хочется! Вот если, например, вы заняты чем-то неприятным — время, как специально, просто тащится. А вот если вы играете в интересную компьютерную игру — оно просто летит! Не успели вы присесть на минуточку, а часы показывают, что, оказывается, прошло уже пару часов...

Еще более интересно другое свойство времени — его умение все менять. Возьмем, к примеру, компьютерные клубы. Ведь лет 15 назад их вообще не было. Потом, робко, как подснежники после зимы, стали появляться первые. Потом их становилось все больше и больше, наверное, уже в каждом доме на первом этаже обязательно открывался компьютерный клуб. Они уже стали просто неотъемлемой частью современной жизни. А потом вдруг клубов стало становиться меньше. Сначала один клуб закрылся, потом другой, потом они стали закрываться пачками, и вот их уже в 5 раз меньше, чем было всего 2 года назад!

С одной стороны, это, наверное, и правильно: время все расставило на свои места, клубов осталось именно столько, сколько нужно. А с другой стороны, все-таки приятно вспомнить то золотое время. А если припомнить еще более давнее время, то это будет еще приятнее: первая игра в стратегию по сети — нет, не в Старкрафт, его еще не было, — а в страшную и ужасную игру KKND (что значило Krush, Kill and Destroy), веселые зарубы в первый Quake и первый Half Life (вы не поверите — но Контры тогда еще тоже не было!)... A Total Annihilation? A Red Alert?! A Blood?!! A Duke Nukem 3D?!!! Эх, были времена....

Однако что-то мы отвлеклись. Все это говорилось к тому, что гродненский клуб Trinity, чьи игроки и администраторы застали и хорошо помнят все вышеперечисленные игры, этим летом проводит турнир. Ведь этому старейшему из существующих гродненских клубов нынешним летом исполняется 10 лет. За это время клуб успел сменить и название с "Икс-клуба" на "Trinity", и месторасположение. Но одно все-таки осталось неизменным — хорошая атмосфера, позволяющая с большим удовольствием поиграть. И этим летом в нем будет во что поиграть. В честь своего юбилея клуб проводит несколько турниров по следующим играм: с 11 июня стартует марафон по World of Warcraft; 17 июня — турнир по Need for Speed Most Wanted; 24 июня — летний кубок по DotA AllStars 3x3; 1 июля — турнир по Сталкеру, а со 2-го июля начнется уже традиционный для этого клуба КонтрСтрайк марафон. Ходят еще слухи о проведении в клубе турнира по Unreal Tournament 2004, и, может быть, по каким-нибудь раритетным играм — но это пока только слухи. Как и то, что по случаю дня рождения клуба могут быть еще и другие акции. Но в любом случае, гродненским любителям компьютерных игр летом 2007-го будет где и чем заняться! А более подробную информацию по проведению турниров смотрите на странице клуба www.trinityclub.narod.ru.

ПОДРОБНОСТИ

Мир Зоны. Часть 1

Звание "Великая отечественная игра", которое присвоили Сталкеру особо впечатлительные журналисты, пожалуй, несколько преувеличено. С другой стороны, нельзя не отметить оригинальный сеттинг, прекрасную реализацию задуманного, великолепный визуальный ряд и шикарнейшую озвучку. Пожалуй, при желании в игре можно найти черты других проектов, но вот именно такого живого мира в жанре FPS не было никогда. Тем этот мир и интересен в первую очередь, и я предлагаю вам рассмотреть его вместе. Мы не будем акцентировать внимание на очевидных вещах, а сосредоточимся на том, что на первый взгляд незаметно. Итак, я приглашаю вас на экскурсию по Зоне.

Не, волыны — это, в натуре, прикольно

(c)S.T.A.L.K.E.R.

Жизнь в Зоне — это борьба за существование. У монстров для этого есть когти, зубы и паранормальные способности. У нас — огнестрельное оружие. Вот с него и начнем. Как и обещалось, мы не станем разбирать сейчас то, что и без того известно любому игроку, хоть раз пробежавшемуся по окрестностям ЧАЭС. Поэтому решение, когда выбирать АК-74, а когда — Sig Sg550, оставляем за вами. Единственное, хочется кое-что сказать по поводу обреза охотничьего ружья. Определить реальный прототип этого оружия ныне крайне затруднительно в силу того, что практически все образцы с горизонтальным расположением стволов очень похожи. А ведь еще недавно на ее месте была вполне симпатичная "вертикалка" ТОЗ-34 тульского оружейного завода. Но перейдем, наконец, к редкостям.


Ожидаемого многими транспорта в оригинальной игре нет. Но ведь есть еще и модификации...

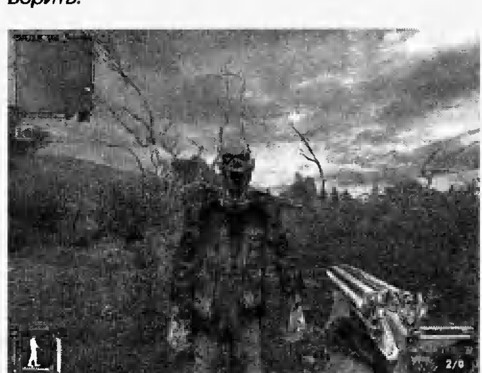

А ну, Сидорович, признавайся, где ты прятал вот эту ТОЗ-34, самый мощный ствол в игре.

Снайперские винтовки СВУ-АС и СВД. Сразу скажем, что вещь хоть и неплохая, но непрактичная. Сочетает в себе высокую убойную силу и большую прицельную дальность. Но на этом достоинства заканчиваются. Во-первых, вести бой вам в основном предстоит на средней и ближней дистанции, где низкая скорострельность сыграет на руку противнику. Это значит, что вам придется таскать в рюкзаке еще один образец вооружения с комплектом боеприпасов, что в условиях ограничения переносимого веса является огромным минусом. Во-вторых, встречаются они довольно поздно, ближе к концу игры на локации "Рыжий лес". Впрочем, не исключено, что на других территориях могут попадаться единичные экземпляры. Ну и, в-третьих, боекомплект к ним не продается у торговцев и пополнять его приходится исключительно из карманов противников. Вывод: подобрали, отстреляли боекомплект, выбросили. Хватает в игре оптики, как навесной, так и встроенной.

Гранатомет РГ-6. Ручной гранатомет барабанного типа. Самая редкая вещь в игре, встречаются всего два экземпляра. Один после получения квеста у долговцев можно найти в подвале дома в деревне кровососов (локация "Армейские склады"), второй располагается на базе "Свободы", в арсенале. Правда, для того чтобы получить второй экземпляр, вам придется вступить в "Свободу", либо устроить геноцид на базе — чужаков в арсенал не пускают. Гранатомет — вещь тяжелая и бестолковая. Единственный плюс — бьет далеко. А израсходовать кучу гранат в приличном темпе вы можете и при помощи обычного подствольника ГП-25 "Костер". Вывод: нашли и отнесли на базу "Долга". Обратите внимание — РГ-6 может не сразу появиться в деревне. В этом случае имеет смысл отложить выполнение этого квеста, тем более что по времени он не ограничен.

Гранатомет РПГ-7. А вот это самый мощный вид оружия, представленный в игре. Правда, толку от него совершенно никакого. Первая локация, где он вам действительно может пригодиться, — самый конец игры, уровень "Станция". Да и там вполне можно обойтись и без него. Выстрелы к РПГ-7 также можно подобрать только с трупов. Первый гранатомет располагается на третьем этаже заводского комплекса, прикрывающего вход в лабораторию X-18. Второй экземпляр попадается на локации "Дикая территория", когда вы спасаете профессора Круглова. Перестреляв всех наемников, не спешите заводить разговор с ученым мужем, а поднимитесь на перрон, где лежит труп гранатометчика, сбившего "вертушку". Третий РПГ-7 встретится вам по пути к "выжигателю мозгов" (локация "Рыжий лес") у одного из бойцов. Ну и еще три штуки можно раздобыть в Припяти. Там на дальней трибуне стадиона разгуливают трое монолитовцев с упомянутым оружием. Встречается в городе и парочка празднoшатающихся фанатиков с РПГ-7, но их в расчет брать не будем.


Вместе с плащом Изломы утратили и дружелюбность. А раньше с ними можно было поговорить.


Гражданский, а туда же... "мачи-ы-ы-ы... краа-ашы-ы-ы-ы..."

ВСС "Винторез". Самое лучшее оружие в игре (и это не только мое мнение), но зато и крайне редкое — четыре штуки на всю игру. Первый экземпляр можно получить в "Долге" за старательное выполнение квестов, в частности, если принести им усовершенствованную винтовку. Второй "Винторез" носит при себе главарь группировки "Монолит", скрывающийся в подвале ДК "Энергетик" в Припяти (а зачем он вам в конце игры?). Но лучше всего просто зайти на базу "Свободы", перейти мост и на первом же перекрестке свернуть налево. Во втором здании слева в дальнем углу возле окна и располагается ваш вожделенный ствол. Ну и самый последний, модифицированный, "Винторез" бармен продал одному заезжему искателю приключений, о чем теперь жалеет. И просит вас разыскать тело незадачливого приключенца и вернуть ему милое сердцу оружие. Отдавать или нет — выбор за вами. По непроверенным сведениям, еще один образец ВСС "Винторез" можно разыскать в электрощитке, располагающимся в шахте лифта при спуске в лабораторию X-16. Но его мы учитывать не будем, поскольку появление его зависит от того, нашли вы нужный ПДА или нет.

FN-2000 и винтовка Гаусса. Это оружие попадет вам в руки только в подземных коммуникациях четвертого энергоблока. FN-2000 хорош, использует НАТОвские боеприпасы, но бегать с ним придется до обидного мало — конец игры, как-никак. Герои, сражавшиеся на Арене, могли встречать его и раньше, но подержать оный ствол в руках удавалось всего несколько секунд. А вот Гауссом вполне можно разжиться еще в Припяти, удачно подстрелив снайпера на крыше (снайперов, к тому же, в городе не один и не два). Вот только с зарядами — беда. Да и в узких коридорах последнего уровня делать им практически нечего. Кстати, на локации "Темная долина" вы можете встретить человека, который предложит вам купить гауссовку всего за 800 рублей. Брать или не брать — решать вам.

Кроме редких видов оружия, которое мы сейчас рассмотрели, есть в игре и **уникальные** экземпляры. Все они, как один — именные, т.е. встречаются только у крупных персонажей, с которыми зачастую связаны квесты. К примеру, первый уникальный пистолет (модифицированный "Форт" с увеличенной обоймой) принадлежит майору Кузнецову, который несет службу под полуразрушенным мостом на локации "Кордон". На "Свалке" у Беса можно разжиться АК-74У с несъемным глушителем и т.д. Кстати, модифицированный "Абакан" носит при себе (локация "Темная долина") Олег "Демон" Гусаров. Модификации изменяют такие параметры, как вес, скорострельность и убойность того или иного вида вооружения. Нередко на улучшенные модели оружия устанавливаются несъемные приспособления (глушитель, прицел, гранатомет) или переделка затворного механизма под другой патрон. Но, даже положительно влияя на скорость уничтожения противника, уникальное оружие является скорее обузой, чем действительно полезной находкой. Дело в том, что все стволы в игре изнашиваются, причем достаточно быстро, оружие начинает стрелять менее точно и чаще заклинивает. Учитывая то, что ремонт оружия и костюмов в игре не предусмотрен, испорченный автомат остается только выбросить. Оружие с измененным калибром интересно еще меньше. Ну зачем, скажите, нужна ОЦ-14 "Гроза" с магазином в 20 патронов и калибром по АК-74? А "Большой Бен" товарища Фримена, который использует патроны от "Винтореза"? Единственные доработки, которые не будут лишними, касаются уменьшения веса, увеличения скорострельности и убойности пули. И самым ярким представителем этого типа можно считать скорострельный АК-74 Меченого.

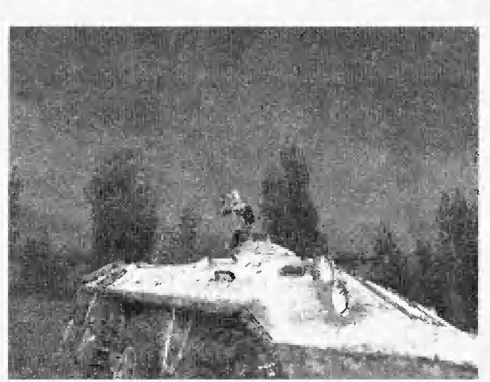
Монстры, там разные... Контролеры...

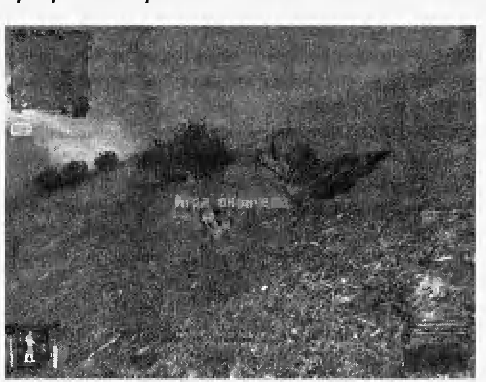
(c) S.T.A.L.K.E.R.

Хорошо, теперь, когда мы вооружены до корней зубов, посмотрим (через прицел), кто же осмелился выступить против такого умного, красивого и смертельно опасного главного героя. То есть против нас. Со своей стороны хочу заметить, что разработчики сделали правильный акцент на том, что главными нашими противниками являются, в первую очередь,


Эх, Контролера на вас нет, совсем распоясались.


Посмотрите, кто к нам колеса катит!..


За Бюрером наблюдать лучше издалека и под прикрытием брони.


Смельчаки, сунувшиеся поближе, быстро понимают последствия своей ошибки.


А так близко увидеть Бюрера доведется лишь в том случае, если один из вас будет мертв. В данном случае не повезло мне.

люди. Что ни говори, человек — самый опасный в мире зверь; наводнив Зону мутантами, GSC рисковала превратить S.T.A.L.K.E.R. в банальный "мясной" шутер. Но если люди постоянно на виду и о них известно практически все, то местный зоопарк хоть и разнообразен, но практически половина из его обитателей предпочла не показываться на глаза "великому и ужасному" Меченому. Давайте смотреть, кто там у нас прячется по кустам. И начнем с братьев наших меньших. Самых маленьких.

Крысы. Казалось бы, более естественного представителя животного мира Зоны представить себе сложно. Крысы собираются в стаи под предводительством крысиных волков и нападают практически на все живое. Кроме когтей и зубов у местных крыс есть очень интересная особенность — они могут транслировать инфразвуковые волны. Причем чем больше особей в стае, тем более мощную звуковую волну могут сгенерировать эти грызуны. Ну и никто, конечно, не отменял токсины и микроорганизмы на зубах и в слюне крыс. Но однажды Меченый со своим автоматом возле ЧАЭС настолько перепугал зубастых разбойников, что отныне они не смеют носу показать на белый свет, лишь изредка попискивая из темноты. Кое-кто считает, что их примеру последовали и **тушканы**, трупы которых можно было лицезреть в клетках лаборатории X-18, но это не так. Пусть не часто, но эти звери все же встречаются в подвалах и подземельях. Завидев Меченого, они с радостным рыком бросаются ему навстречу и дружелюбно грызут за пятки. Тем же, кто недолюбливает темные закрытые помещения, но желает полюбоваться этими милыми и непосредственными животными, предлагаю заглянуть на стадион в городе Припять. Прямо на футбольном поле прогуливается веселая компания тушканов в содружестве с кабанами и снорками.

Собака Чернобыля. По внешнему виду и поведению напоминает псевдособаку, обладая при этом двумя основными отличиями. Во-первых, помимо когтей и зубов, может использовать пси-воздействие на человека. Во-вторых, в отличие от тех же псевдособак и слепых псов, предпочитает охотиться не в стае, а в одиночку. Любопытно, но некоторые ученые в своих отчетах упоминают мини-телепортацию, которой пользуются псевдособаки, но сталкеры этого факта не подтверждают.

Химера. Самый опасный зверь Зоны. По внешнему виду и в движении химера напоминает пантеру. Фактически этот зверь есть результат генетических экспериментов по программе "универсальное животное-защитник"

УЖАЗ. Рост в холке около полутора метров. Очень умная, быстрая и сильная тварь. Старается прятаться и обходит со спины. К счастью, никаких атакующих сверхспособностей у химеры нет, но опасна она не этим. Дело в удивительной живучести этого зверя — дублированная система внутренних органов, регенерация и дополнительный мозг делает процесс ее умерщвления весьма проблематичным. Фактически, серьезным противником для химеры может быть только псевдогигант и собака Чернобыля. К счастью, на глаза Меченому зверь старается не попадаться, лишь изредка напоминая о своем существовании зычным мявом.

Полтергейст. Еще совсем недавно этот представитель чернобыльского зоопарка был практически не опасен. Судите сами. Основное состояние — лежать, дремать. При приближении визитер получает мощные пси-удары полем. Но в данном случае это своего рода защитные ауры. Это немощное, ползающее существо таким образом защищает свою жизнь. Включая защитные ауры, одновременно пытается уползти в укрытие. Еду подманивает, притворяясь трупом с последующим "включением" пси-поля. На открытых местах не встречается. На ауры тратит энергию — потом практически бессилен, но может нанести чувствительные удары оставшейся парой конечностей. Создает пси-образы — тени, отвлекающие врагов от него. Тени проходят через стены. Их наличие — показатель того, что рядом полтергейст. Столкновение с тенью приводит к падению выносливости игрока. Физических повреждений не наносит, только психический вред. Но после исчезновения бюреров, полтергейст обзавелся множеством способностей (телекинез, пирокинез, левитация), практически утратив при этом псиспособности.

Ну что, с животными, похоже, разобрались, перейдем к человекообразным мутантам. И первым у нас в списке стоит гроза местного автотранспорта — **бюрер.** Так же, как и контролер, он является результатом генетических экспериментов, проводимых спецслужбами над преступниками по программе развития в человеке телекинетических способностей. Толстяк с гипертрофированными чертами лица, в остатках одежды. Роста, обычно, невысокого, но ранее встречались экземпляры, достигающие высоты до 1.7 метра. Живет только в мрачных, темных подземельях, непрошеных визитеров старается убить. Бюрер атакует мощными конечностями, наносит невидимый телекинетический удар, после которого человек переходит в сидячее положение и роняет оружие. При движении монстр заставляет в радиусе 5-10 м разлетаться в стороны небольшие физические объекты. Особое умение создавать вокруг себя гравитационное поле, защищающее от пуль и взрывов, делает бюрера очень серьезным противником, но резкий свет на время ослепляет его, что дает возможность без проблем с ним справиться.

Контролер. Результат генетических экспериментов, проводимых спецслужбами над преступниками по программе развития в человеке телепатических способностей. Программа "универсальный солдат". Одет в остатки черного лабораторного комбинезона. Обладает способностью брать под контроль (отсюда и название) людей, убивая или переводя их в зомбированое состояние. Будучи атакованным, переводит всех находящихся в округе зомби в агрессивное состояние и заставляет их атаковать противника. На слепых собак, чернобыльского пса, химеру действует плохо и их боится. Отношения с бюрером и изломом нейтральные. В последнее время по непонятным причинам утратил способность управлять зомби и атаковать руками на ближней дистанции. Но даже в этом случае контролер остается одним из самых опасных монстров.

Излом. Человекообразный мутант почти двухметрового роста, но в силу сутулости кажется ниже, чем есть на самом деле. Происхождение его до сих пор не выяснено, то ли объект экспериментов, то ли результат воздействия Зоны на оставшихся людей. Верхние и нижние конечности вдвое превышают человеческие (из-за них и получил свое прозвище), руки старается спрятать под плащом. Обладая телепатическими способностями, старается подманить сталкера разговором или просьбой. В момент, когда сталкер поворачивается спиной, распрямляется и атакует гипертрофированной конечностью. Если поделиться едой, то можно узнать интересную информацию о Зоне. В районе действий Меченого не встречаются.

Зомби гражданские. Остатки гражданского населения Зоны и самоселов. В отличие от зомби, ставших таковыми под воздействием "Выжигателя Мозгов", данный вид обязан своему существованию исключительно контролерам. Ввиду практически полного исчезновения гражданских, а также резкого сокращения численности контролеров (встречаются единичные экземпляры), данный вид практически полностью исчез. Степень опасности невысокая, поскольку передвигаются зомби медленно и не вооружены.

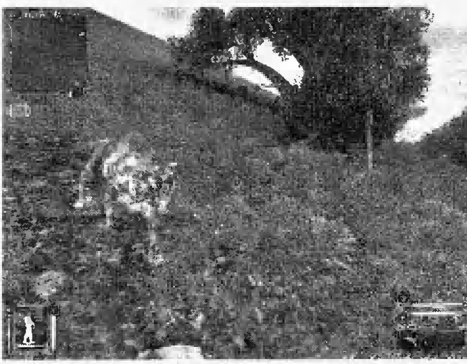
Напоследок любопытный факт. Думается, все так или иначе посещали Арену в локации "Бар" и обращали при этом внимание на то, что собеседники при упоминании Арены говорили о боях людей против монстров, хотя вам пришлось сражаться против таких же, как и вы, вооруженных сталкеров. Так изначально и было. Вы выходили на поле, туда же выпускали монстра — и вы должны были его уничтожить за 60 секунд. Сражаться пришлось бы против псевдособаки, кровососа, снорка, бюрера и химеры. Но двух последних персонажей из игры убрали, да и Долг посчитал, что схватки между людьми гораздо зрелищнее и интереснее, чем отстрел агрессивных, но умственно недалеких монстров.

У вас может возникнуть вопрос, откуда у меня информация о том, что в игре не встречается. Ответ достаточно прост: из архивов игры. Уверяю вас, там еще очень много интересного.


На память же о Мертвом городе: несколько видеороликов...


На память же о Мертвом городе остался только загрузочный экран...


... несколько скриншотов да табличка указателя на Армейских складах


Дабы сфотографировать эту кису, я за ней по всему кордону минут десять гонялся


Один модер-шутник добавил в качестве звука работающего двигателя для УАЗа файл trabant-noise.ogg, а попросту опостылевшую песенку Сумасшедшей Лягушки ("трыд-дым-дым"). Устраняется эта раздражающая проблема буквально в несколько секунд, но об этом мы поговорим в другой раз


В глазах рябь и картинка стала вдруг черно-белая? Поздравляем, перед вами собака Чернобыля. Жаль, что вы об этом уже никому не расскажите...

Вскрытие показало

Если вы захотите самостоятельно найти изложенную в статье информацию, вам понадобится STALKER_ Data_Unpacker. Существуют два вида этой программы: маленькая (~50kb) и большая (~400kb). Отличие между ними лишь в том, что более весомая версия открывает все архивы сразу. Найти их в Интернете не составляет труда. Будем считать, что инструментарий у нас уже есть, давайте приступим.

Неизвестные страницы

Некоторые особо зоркие игроки уже рассмотрели на карте в своем ПДА некую зону, которая не имеет названия и где так и не удалось побывать главному герою. Другие, более наблюдательные, просто заметили надпись "Мертвый город" на одном из указателей в игре, справедливо рассудив, что есть еще одна, секретная локация. В некотором роде они правы. Локация изначально задумывалась, но в релизе ее все же нет, остался только один загрузочный экран. Соответственно, пришлось несколько перекраивать и приключения Меченого, который туда должен был попасть. Если вы встречались с Проводником, то знаете, что Доктор вас (Меченого) ожидал в убежище Стрелка. Но в первоначальной задумке именно в этом городе главный герой попадает в плен к наемникам, где и встречает Доктора. Док просвещает вас на тему "кто есть ху", и вместе с ним вы выбираетесь из негостеприимного населенного пункта. Точнее, Док убегает во время нападения на лагерь наемников военного вертолета, а вы... как получится. Между прочим, бандиты в Мертвом городе также имели свою крупную базу, буквально по соседству с наемниками. В одном из вырезанных квестов от вас требовалось найти карту это самого населенного пункта и отнести ее либо "Долгу", либо "Свободе". Та группировка, с которой вы поделитесь этим секретным топографическим документом, и будет штурмовать место дислокации уголовников и иностранцев. В окончательном варианте игры Мертвый город вырезали, причем, вместе со всеми наемниками. Уцелели лишь пять человек, которые теперь держат небольшой кордон на локации "Армейские склады". Ну и еще рейдовая группа, донимающая профессора Круглова.

Любопытно бывает наткнуться в архиве на старый квест или его часть. К примеру, после выхода из лаборатории X-18 Сидорович сообщает вам, что военные, атакующие Темную Долину, заблокировали выезд и теперь вам придется искать "колеса" (т.е. транспорт, а не то, что вы, может быть, подумали), выбивать ворота и драпать на Кордон. Или уничтожить главу наемников, обосновавшегося ни с того ни с сего в Темной долине вместе со своим отрядом.

Люди, которых нет

Кроме исчезнувшей вместе с Мертвым городом базы наемников и бандитов, потери в собственных рядах ощутило практически все население Зоны. Нет более упоминаний про группировку темных сталкеров "Грех". По описанию она здорово напоминает зомби на "Янтаре", с парой существенных отличий. Судите сами. Когда-то члены этой группировки были религиозными фанатиками, которые верили в божественную сущность Зоны, в последнее искупление человечества. Враждебно настроены к представителям любых организованных групп, а также одиночкам-нейтралам. В диалоги не вступают, атакуют немедленно, стоит противнику появиться в их поле зрения. Темные сталкеры одеты в черные плащи с сильно надвинутыми капюшонами, так что не видно лица. Если задрать капюшон, то откроется лысая голова с кровавыми дырами, вырванных глаз.

Кроме вышеупомянутой банды, исчезли из игры и несколько достаточно колоритных персонажей. Например, Крысолов. Он должен был обитать где-то в болоте возле промзоны НИИ "Агропром" на одноименной локации. Этот персонаж жил отшельником и разводил крыс в коллекторах, донимая тем самым военных в институте. Именно он должен был поделиться с вами информацией о возможностях тайного проникновения на "Агропром" и указать места входов и выходов подземелья. В финальную версию игры персонаж не попал, а его функции (указать игроку дорогу) взяли на себя Крот и военный дезертир.

Еще один любопытный персонаж остался, но практически утратил свои функции. Я говорю об одном из членов группировки "Свобода", которого зовут Шуруп, но сам себя он именует Самоделкин. Его можно найти на армейских складах, позади двухэтажного здания штаба, там еще несколько автомобильных кузовов, пара ящиков и гора запчастей наблюдается. Этот персонаж обладал навыками починки оружия и костюмов, что немаловажно для игры с установленным патчем 1.0001 и выше, где все ваше хозяйство изнашивается и приходит в негодность достаточно быстро. В финальной версии игры он может только поделиться с вами прицелом ПСО-1 в обмен на бутылку водки. Помимо Шурупа, теми же возможностями обладал и Мастер, но этого персонажа в игре нет.

Кстати, выше упоминался Олег Гусаров ("Демон"). Вот кое-что из его "игровой" биографии. Бывший "черный берет", проходил службу в Белоцерковской бригаде Спецназа. Сверхсрочник, старший сержант, по специальности снайпер и подрывник. По состоянию души — "волк-одиночка". В Зону никогда не берет напарников, предпочитая действовать один. Неоднократно ему предлагали вступить в кланы — всегда отказывался наотрез именно по этой причине.

Кроме биографии Демона, в файлах можно найти очень много интересного о героях Зоны. Как вам, к примеру, информация о том, что Сидорович промышлял торговлей с малых лет. В детском садике продавал цветные карандаши. В школе торговал жевательной резинкой. В институте промышлял продажей легкой наркоты. С появлением Зоны смекнул, что на этом можно хорошо заработать. Славится тем, что способен наладить хорошие торговые отношения с самыми разношерстными клиентами. Наш ПДА теперь уже не столь функционален, как раньше, и в нем уже не отображается краткая информация о находящихся поблизости людях. А жаль, порой встречались очень интересные личности и краткое резюме из нашего "наладонника" могло бы подсказать, можно ли с человеком поговорить или стоит сразу открывать огонь. Между прочим, помните анекдот про Черного Сталкера? Смех-смехом, а ведь в игре такой персонаж абсолютно точно существует. Во всяком случае, файлов dark_stalker в папке с игрой предостаточно — и скрипты, и модели, и текстуры. Вот только на глаза не попадается.

Продолжение следует

S.T.A.L.K.E.R.-овед
Юрий Михайлов

ДРУГИЕ МИРЫ

Мир глазами японцев. Сиквел

...Пройдя мимо книжных развалов, замечаю томик манги-триллера Blue Heaven. Российским разработчиком анонсируется игра "Онибэйд", по стилистике старающаяся походить на японские TPA. А в Беларуси наконец проходит первый фестиваль, посвященный японской культуре. Перед нами уже далеко не "подпольное увлечение"...

Эта статья является своего рода продолжением статьи Tiamat'а "Мир глазами японцев", вышедшей в третьем номере ВР далекого 2004-го года. С момента ее публикации времени прошло довольно много, и хотя я как автор попробую все доступно разъяснять тем, кто абсолютно несведущ в теме, я как анимешник посоветовал бы оным прочесть и предыдущую статью, а незнакомые и непонятные термины можно найти в "Словаре анимешника".

000. Ей все возрасты покорны

Вначале была... манга (японские комиксы), выросшая из эротических гравюр средневековой Японии. Еще чуть больше столетия назад она значительно отличалась от нынешних комиксов, как мы их представляем. В XX веке вид ее немного изменился до более привычного нам — как следствие глубокого впечатления японских художников от комиксов американских. Когда манга прочно закрепилась как частица культуры, разделившись на десятки жанров, поджанров и специализаций, она стала той землей, на которой и взросла японская анимация. И по сей день основная масса производимого аниме для школьников и людей постарше есть ни что иное, как экранизация популярной манги.

В основном она публикуется в различных печатных изданиях. Существует немало журналов, специализирующихся исключительно на публикациях японских комиксов, — этакие литературные альманахи. Наиболее успешные тайтлы затем издаются отдельными книжками-томами, называемыми "танкобонами", которых нынче активно вытесняют PDA. Еще десять лет назад обыкновенным считалось поголовное чтение "бумажной" манги в метро, автобусах и подобных людно-пробковых местах. Голливудские киношники, показывая Токио, очень любят снимать толпы зачитывающихся своими комиксами японцев. Это как при показе Москвы — обязательны панорама Кремля и пьяный громила в шапке-ушанке с бутылкой Vodk'и в руке. Но в последнее время, точнее с появлением таких массовых развлечений, как мобильный телефон и КПК, многие японцы переходят с привычных танкобонов и журналов на "электронную" мангу, в обиходе — е-мангу.

Среди устремляющих свои взоры в черно-белые страницы люди абсолютно всех возрастов. На Западе же такого нет, здесь в метро читают дешевые детективы, а практически все комиксы производятся для детей и подростков. Конечно, и у буржуев за душой есть отдельные вещицы вроде Sin City или V for Vendetta, причем первая смахивает на трэш уже в плане прорисовки, не говоря о сюжете, а второй субъект попахивает дешевкой. По количеству читающих комиксы со Страной восходящего солнца может посоревноваться разве что Франция. У нас же известны немногие французские тайтлы, в первую очередь это творения Энки Билала "Женщина-ловушка" и "Карнавал бессмертных", несколько лет назад обзаведшихся общей экранизацией "Бессмертные: война миров".

В плане жанрового разнообразия, наличия оригинальностей, неординарных подходов к стилю графики, сюжету манга сильно превосходит консервативное по характеру аниме. На черно-белых страницах (цветной выпускается немного, к тому же это слишком накладно) весьма много того, что никогда не увидишь на экране. Японские комиксы открыты для концептуализма, они, в отличие от аниме, более расположены к т.н. арт-хаусу. Неудивительно, что частенько анимешников со стажем скорее стоит называть поклонниками японских комиксов. К тому же манга практически не подвержена цензуре, что европейцы и американцы, переводящие ее на английский, со всей ответственностью компенсируют.

001. Кавай & фан-сервис

Как уже говорилось, манга более свободна от стереотипов, поэтому о ней речь не пойдет... Исключения случаются, и все же ни одно аниме (да что там?! и кино также) не обходится хотя бы без одного персонажа, определяемого как "кавайный", с японского означающего примерно "симпатичный", "красивый". А в анимации, созданной специально для девушек, все герои мужского пола обязательно женоподобны. В такого рода продуктах абсолютно все вылизано, лишено какого бы то ни было реализма, а яой и розовый дождь из лепестков сакуры являются чуть ли не обязательными. Как показывает практика, такое нравится многим, но особенно девушкам.

В противостояние аморальности вступает его высочество Фан-сервис, развившийся в последние годы настолько, что создалось целое сборище "аниме про трусы" и даже пародий на них, то бишь — еще больше трусов!

Жаль, что как чистый жанр романтическая комедия за последние несколько лет была растоптана и фактически уничтожена следующим образом: только аниме приобретает малейшую комедийность, в ход идет испробованный и одобренный годами арсенал из пикантных сценок и комичных положений: то там, то здесь камера "ненамеренно" запечатляет все прелести привлекательных героинь, возможно, вслед появляются сцены в ванной, саунах — это и есть он, неискоренимый фан-сервис. Как правило, подобный показ изделий трикотажной фабрики можно увидеть в каждом втором аниме, где в главных героях подростки, чьи головы, разумеется, переполнены гормонами. Женские персонажи первого и второго плана в них кавайны обязательно. Иногда немного симпатичны, иногда чересчур. Даже легендарный "Евангелион" не гнушался кавайностью персонажей (он, впрочем, много чем не гнушался). Кавай спасет мир, а фан-сервис его разрушит.

010. Обмен опытом на международном уровне

Между Востоком и Западом всегда существовала крепкая связь, чаще она проявлялась в заимствовании друг у друга свежих идей. Так, еще в период "юности" аниме, примерно в пятидесятые-шестидесятые годы, японские аниматоры под влиянием безумно популярных детищ Disney'a стали рисовать знаменитые огромные глаза на пол-лица и не только; вообще, схожесть некоторых аниме того времени с диснеевскими мультфильмами очень заметна. В наше время, а точнее, в последнее десятилетие, наблюдается обратное действие. Уже со стороны Запада. Произошло это по той причине, что в американском кинематографе (а под "Западом" в нашем случае подразумевается именно Голливуд) и анимационной индустрии наступила диковинная кризисная ситуация: в то время как кино в техническом плане шагнуло далеко вперед, так сказать, совершило своего рода гиперпрыжок, интересных, революционных идей стало меньше. Так, род отношений между мульт-индустриями Японии и Голливуда хорошо видится в заключенном договоре японской анимационной студии Ghibli ("Унесенные призраками") с Disney о перенесении мест действий последующих аниме студии в США.

Братья Вачовски давно признались, что огромное влияние при создании мира Матрицы, кроме известного детективного триллера "Открой глаза", оказал киберпанковский полнометражный аниме-фильм Ghost in the Shell, шедевральный арт-хаус, и его продолжение Ghost in the Shell: Innocence. А коли приглядеться, то матерые анимешники найдут кричащие сходства с другими довольно известными представителями японской анимации, в том числе и X (крепкий герой дубасит толпы клонов в смокингах). Феномен "Матрицы" интересен еще и тем, что чем дальше уходит повествование трилогии, тем сильнее ощущаешь покалывания "дежавю", особенно во время финальной битвы всемогущего Андерсона и дядюшки Смита. И все же многострадальная трилогия братьев Вачовски породила столько фанфиков после себя, что достойна какого-нибудь "За вклад в кинематограф". Наверняка многие слышали и даже видели известнейший фанфик Animatrix — собрание короткометражных аниме на соответствующую тему. Некоторые из них почти гениальны и достойны внимания не только поклонников Нео и Тринити.

Как известно, Квентин Тарантино тоже недолго думал, когда искал идею одному своему фильмецу. Исходя из своей давней любви к предмету нашего разговора, решил снять жгучую и оригинальную кинокартину, атмосферой походившую... на аниме. Вот только от последнего он почему-то взял далеко не самое лучшее, а только жуткое махание катаной, приукрасив все огромной долей крови и мяса, что весьма удивляет, ведь в большинстве аниме крови показывается немного, пример — депрессивный Noir, где трупов как грязи, если не больше, а кровушки дай бог на трехлитровую банку найти. Исключением являются лишь немногие экземпляры вроде Berserk'a, в которых без нее обойтись ну никак нельзя было. В результате у Тарантино получилась растянутая на две серии драка, горы ненужных жмуриков и рваный, неясный сюжетец. Про мультипликационную вставку в "Убить Билла-1" и говорить нечего: это не аниме, а пародия на него.

В то же время со скепсисом можно относиться к задумке Джеймса Кэмерона снять Battle Angel Alita по мотивам одноименной OVA'шки. Насколько известно, именитый режиссер вообще еще не решил, будет он снимать экранизацию иль отложит на "никогда".



011. Ушей услада

От кино плавно перейдем к другому виду искусства — музыке. С ней у аниме "разговор особый". Записывать саундтреки для аниме не просто еще один способ для музыкантов заработать денег или подогреть угасающий интерес к себе, это способ прославиться, притом действует он часто намного лучше, чем всяческие выступления по ТВ и концерты. Нередко бывало, что аниме-сериалы, ничем не блиставшие, коим предсказывался провал, спасали именно OST'ы (Original Sound Track). Но только написать песню еще полдела. Почему? Все дело в том, что музыкальные композиции в аниме делятся на три вида: опенинг (см. словарь анимешника), soundtrack'и непосредственно в картине, эндинг. Наиболее престижно исполнять песню для опенинга, более эмоционального и энергичного, чем эндинга, призванного успокаивать зрителя своей статичностью и лиричностью.

Справедливо говоря, именно музыка, исполняемая в аниме, спасла и возродила к жизни музыкальную культуру Японии. Японская молодежь в 60-е — 80-е годы увлекалась, в большинстве своем, иностранной музыкой (для белорусов знакомая ситуация), а аниме заставило их обратить свой взор к "отечественному продукту", в преимущественной степени на японскую поп-музыку. С J-Rock'ом дела обстояли немного сложнее и разрешились только к середине/концу 80-х. Фактически, первой рок-группой, получившей признание "на родине и за рубежом", являлась X-Japan. Случилось это благодаря крайне шокирующему имиджу группы: скандальность, оригинальные, часто футуристические костюмы, невообразимые прически и яркий макияж. На фоне откровенных пародий на западные рок-группы смотрелось очень дерзко. Впоследствии такое поведение оформилось в стиль под названием Visual Key, который — условно — используется большинством японских рок-групп. Между прочим, образ Мэрлина Мэнсона в корне исходит из стиля Visual Key. Так что не удивляйтесь, если при просмотре концертов, клипов японских рок-музыкантов вам покажется, что где-то подобное видели. Возможно, вы даже не сможете определить пол музыкантов. Однако сей факт никоим образом не является признаком нетрадиционной ориентации, и принятие сценичного образа за правду — проявление большого невежества.

А вот к созданию музыки к аниме рок-музыкантов массово приглашать стали лишь несколько лет назад (отдельные "выстрелы", вроде OST'ов того же X-Japan к X я не беру). Тем не менее, не так много аниме может похвастаться тем, что все музыкальные композиции его роковые, притом, неплохие и запоминающиеся. На моей памяти только несколько таких картин (именно картин, ибо это шедевры от начала до конца). Первое носит название Furi Kuri, музыку к которому писала крайне известная и популярная рок-группа Pillows. Выпущено целых два диска с потрясающими саундтреками, которые я рекомендую вам раздобыть. Ко второму аниме, признаюсь, автор этой статьи неровно дышит, называется оно кратко — BECK. Штучная вещь, аналогов которой в японской анимации не существует. Реалистичная, но и не лишенная романтичности история рок-группы, начиная от самого ее основания и до достижения известности. Никакого пафоса, фан-сервиса и подобной гадости, только отличный сюжет, вкупе с прекрасными, отнюдь не "картонными" персонажами и — что также очень важно — превосходным J-Rock'ом.

100. Жанры

Нет в мире никого консервативней, чем отаку аниме и японские аниматоры. В ходе жизни первых перемены происходят редко и постепенно, и в своем масштабе невелики. А уж серьезных перемен почти и не было, только связанные с техническим прогрессом: приход на рынок DVD и ставший массовым высокоскоростной Интернет. Речь, конечно, идет о поклонниках аниме, живущих в странах постсоветского пространства. Японские аниматоры также не любят перемен, даже больше, чем их заокеанские коллеги. Голливуд штампует сюжеты, подсовывая одно и то же, в то время как японцы, уделяя, наоборот, огромное внимание storyline и проработке персонажей, редко проявляют новаторство в создании чего-то необычного, нового в остальном. Так, целый десяток жанров, включая ужасы, стимпанк, киберпанк, детективы, имеет считанные единицы представителей, а совсем малый ряд других жанров и поджанров исчисляется сотнями. Далее пробежимся по поджанрам, характерных исключительно аниме...

Учитывая то, что восемь-девять из десяти аниме рассчитаны на подростковую аудиторию, наиболее популярный "в народе" — "школа" или "школьный" жанр. Будем называть его так. (Еще существует "для детей" — 7-8 лет и младше, но о нем я сегодня умолчу, или кто против?) Главным действующим персонажем является группа школьников, а главным мес-

том действия, разумеется, учебное учреждение. Конкретной схемы для подобного аниме нет, ибо расплодилось их столько, что вся многогранность в один тезис не поместится. "Школьный" жанр встречается как в чистом виде, так и с вкраплением мистики, фантастики, магии, оттого их частенько и относят к этим самым "фантастика", "мистика" и т.п. Подход не всегда верный. Школьники то разбираются с проклятиями, то борются с полтергейстами, то спасают мир, а то просто решают свои жизненные проблемы. Общее для всех представителей этого жанра — наличие трогательной (обязательно) лав-стори и комедийных моментов, даже если сюжет склонен к драматичности. Примеров отличного аниме "школьного" жанра предостаточно, потому обойдусь чем-нибудь свеженьким, года 2006-го выпуска: Suzumiya Haruhi no Yuuutsu (The Melancholy of Haruhi Suzumiya/ "Меланхолия Харухи Судзумии") — необычайно обаятельное творение, смотрится легко, а отойти от монитора не можешь. Как ни странно, такая болезнь, как фан-сервис, фактически обошла сериал стороной, повествование не давит ни подростковыми соплями, ни наигранностью, ни головодробильными мыслями, хотя все это вполне могло в нем присутствовать. Красиво, забавно, в чем-то концептуально — и не без доли шедевральных минут.

Кощунство не вспомнить меха. Несмотря на то, что она всего-то часть такого глобального понятия, как научная фантастика, меха умудрилась запустить свои "корни" во все остальные составляющие НФ. Бои гигантских роботов, адские боевые машины, евы и прочие чудеса робототехники присутствуют и в киберпанке, и в космических операх, и в апокалипсических картинах. Пик своей популярности меха достигла в 90-е годы с выходом Neon Genesis Evangelion и его многочисленных пародий. Однако в пример приведу другое аниме, на которое исключительно чудом наткнулся два года назад. VanDread. Наглядный пример того, как меха сочетается с космической оперой. Далекое будущее. Человечество бесконтрольно и широко расселилось по галактике, так что уже многие не помнят, как и с чего начиналась глобальная экспансия. На двух соседних планетах живут по отдельности мужчины и женщины, поколениями ведя между собой жестокую, нескончаемую войну; не желает уступать никто. Стечением странных и местами курьезных обстоятельств трое молодых людей оказываются в плену на женском пиратском корабле. И неизвестно, что сталось бы в дальнейшем, не окажись они в эпицентре безжалостной войны (намного более серьезной, чем недопонимание двух планет), стремительно превращавшейся в настоящий галактический геноцид людей. Однако, несмотря на столь нерадостную сюжетную основу, сам двухсезонный сериал не такой мрачный и угрюмый, как может показаться.

Вам нравится кавай? Вы обожаете мыльные оперы, волшебные палочки и бредовые сюжеты? Вы без ума от бесконечных сериалов, в которых симпатичная до безобразия девочка, с невообразимой прической, в диковинном ярком платьице, с оружием известного Поттера и в диких криках дубасит разукрашенных злодеев, рассуждая по ходу о любви к ближней? [перевел дух] Тогда вы девушка и вам нравится махоседзе. Никогда не понимал, что привлекательного в этом жанре, однако всегда уважал тех, кто всецело отдавал свою жизнь служению великому делу Sailor Moon и Sakura. Слишком много поклонников у подобного "образа мышления", точнее, поклонниц. А количество фанатских сайтов поражает.

...Что смотрите ожидающе? Как, спрашивается, я мог забыть о таком явлении как хентай? Не забыл, но, учитывая его индустриальный размах и всеобщую известность, возникает вопрос: стоит ли описывать? К тому же, потребуется посвящать оному целую такую статью, чтобы не получилось сумбура в голове из-за большого количества информации.

101. Must know

Анно Хидеаки (Anno Hideaki) — крайне известный режиссер аниме-индустрии: его или называют гением, или обвиняют в воровстве идей и многом чем хуже. Его имя знает каждый нормальный анимешник. В середине 90-х именно он создал Neon Genesis Evangelion (Shinseiki Evangelion, "Евангелион нового поколения", для обывателей просто "Ева"), в котором, как считают некоторые и я лично, он себя исчерпал. Этот аниме-сериал (вместе с полнометражным End of Evangelion), являвшийся итогом долгой депрессии режиссера, стал не просто культовым, а сверхкультовым, если есть в русском языке такое слово. Факт: по известности в не-анимешных кругах "Евангелион" занимает первое место.

Миядзаки Хаяо (Miyazaki Hayao) — мэтр, значение этого режиссера для японской анимации огромно. Даже если вы не слышали его имени, вы наверняка видели его работы. Из длинной фильмографии Маядзаки упомяну всем известный оскароносный Sen to Chihiro no Kamikakushi (у нас известный как "Унесенные призраками"), трагикомедию Porco Rosso и потрясающий воображение безусловный шедевр Mononoke Hime. Вместе со своим другом-режиссером Такахатой Исао основал студию Ghibli. Из-за стиля Маядзаки его творения часто нравятся тем, кто аниме в целом терпеть не может.

Осии Мамору (Oshii Mamoru) — режиссер и сценарист. То, что он сделал для такого жанра, как киберпанк, сравнимо с тем, что в свое время совершил Ридли Скотт, сняв "Бегущий по лезвию бритвы". В 1995 году он выпустил признанный шедевр — экранизацию одноименной манги "Призрак в Доспехе", Ghost in the Shell. Это отнюдь не единственный киберпанк-аниме Осии, но, пожалуй, самый знаменитый.

Еко Канно (Yoko Kanno) — без преувеличения уникальная личность. Не имея специального музыкального образования, эта женщина является композитором множества шедевральных аниме, возможно, не добившихся бы тех вершин славы без ярких, запоминающихся композиций, пользующихся также бешеной популярностью. Еко Канно работает в абсолютно разных жанрах, также пишет музыку для кинокартин.

110. Проблематика

Вопреки мнению несведущих, аниме является не просто разновидностью синематографа, это, в первую очередь, огромный пласт японской культуры, как и манга, и его отражение можно увидеть практически во всем. Начиная от простых реклам в журналах, всяческих постеров, разукрашек, ручек и остального хлама, собирающего денег с наивных фанатов, заканчивая уникальными музыкальными клипами, телевизионными рекламными роликами, иллюстрациями к книгам, играми и прочим. Случается, что особо популярные компьютерные или консольные игры экранизируются. Жаль только, что из огромного количества прекрасных, способных надолго затянуть игровых проектов "анимешной стилистики" на PC реализуются очень и очень немногие, среди которых в основном Capcom`овские творения и квесты хентайного содержания.

Раз затронул проблемы, не могу не завести речь о той, которая не только у нас, но и во всех странах СНГ стоит ребром. А именно проблема перевода. Многочисленные армии фанатов аниме, то бишь отаку, против голосового перевода (voice-over'a), т.к. очень важной считается оригинальная озвучка, интонация, с которой произносятся реплики героев, ведь аниме, прежде всего, это чистые эмоции.

Конечно, мало кто согласится озвучивать на русский сто с лишним серий какого-нибудь пускай и занимательного аниме-сериала. Разумнее будет использовать субтитры, но с ними также проблемы, и не меньшие. Большинство русских субтитров переводится автоматически с английских, получается двойной перевод, вследствие чего очень многое в репликах теряется, а в худшем случае искажается смысл. Как альтернатива лицензионным субтитрам (распространяющимся с DVD) существуют фансабы (субтитры фанатов), их предостаточно лежит в Интернете. Главные их преимущества — оперативность появления и легкая доступность. Однако гарантии их хорошего качества практически нет. Так что получается эффект "палки о двух концах". Впрочем, имеется другой выход — овладеть разговорным японским. Однако, несмотря на то, что именно разговорный японский не слишком сложен, возможностей хорошо изучить его чрезвычайно мало. В том случае, если обыкновенное просматривание аниме превратится в нечто более серьезное, гарантирую, вам непременно захочется знать этот загадочный язык.

"Серьезное увлечение" распространяется далеко за пределы просмотра сериалов. На первый план выходит чтение манги. Вам, возможно, приходилось видеть такие книжки на книжных развалах и в магазинах, за которые продавцы просят баснословные суммы. К сожалению, на прилавках лежит далеко не самая лучшая манга, а все лучшее достается лишь благодаря каким-то знакомствам или скачиванию с фанатских сайтов.

Последнее — рысканье по безграничным просторам мировой киберсвалки — не всегда отличный вариант, особенно в случаях "траффик" и "диалап", а иногда при незнании английского языка. Не каждый имеет возможность скачивать, например, целый архив в 60 мегабайт, или терпение — при скачивании дюжины томов по шесть глав в каждом. И несмотря на то, что с каждым годом на наших славянских просторах количество отаку увеличивается в арифметической прогрессии, частенько приходится читать желаемое произведение на английском. Знакомство с японскими комиксами советую начать с портала-сокровищницы www.animanga.ru, сайта www.mangaproject.ru (манга в переводе на русский) и www.omanga.com (на английском).

Неизвестно, хорошо это или не очень, но все в нашем бренном мире имеет конец, свое завершение. В принципе, все здесь и ранее рассказанное — это то основное, что должен знать среднестатистический отаку. Этой статье тоже приходится заканчиваться, но это никак не означает, что темы аниме и около анимешные разобраны. Рассмотренное мельком в обеих статьях — всего лишь малая частица того, чего хватит сполна на десятки статей. Потому не исключаю возможности, что на страницах "ВР" в отдельных уже статьях мы конкретно, в подробностях, разберем стилистику аниме и манги, а также полнее поговорим о J-Rock`е и многом другом.

Берлинский Gosha
berlinsky@me.by

Словарь анимешника

Аниме — японская анимация.
Манга — японские комиксы.
Додзинси — манга, созданная отаку.
Додзинсика — создающий додзинси.
Кавайи, кавайный — миловидно, красиво.
Меха — сложные механизмы, боевые роботы и т.п.
Опенинг — (от англ. "open", "opening"), заставочный клип с титрами в начале аниме. Иногда называют "оупенинг".
Отаку — поклонник аниме\манги.
J-Pop — Japanese Pop, японская поп-музыка.
J-Rock — Japanese Rock, японская рок-музыка.
Сэйю — актер или актриса, озвучивающее аниме, часто в их роли выступают музыканты, исполняющие заставочные песни.
Танкобон — издания манги книжными томами.
Фан-сервис (fan service) — показ женского нижнего белья, сцены в ванной и т.п.
Хентай — извращение (дословный перевод); японская рисованная порнография; в разговоре означает "извращенец".
Эндинг — (от англ. "end", "ending"), концовочный клип.
Яой — мужские гомосексуальные отношения.
Юри — женские гомосексуальные отношения.

ДРУГИЕ МИРЫ

Sakura Wars

Эту игру ждали долго. Тысячи фанатов по всему СНГ, уже по горло сытые пиратками и оригинальными играми на японском, с восторгом встретили новости о скорой локализации "Акеллой" первых четырех проектов из серии Sakura Wars (оригинальное название — "Сакура Тайсэн"). Поклонники очень надеялись получить качественную русскую версию, ежедневно вычеркивали даты в настенных календарях, разражались проклятиями, получая известие об очередном переносе релиза, и давали выход своему праведному гневу на форумах издательства. Подавляющее большинство игрового сообщества, напряженно следящее за тернистой дорогой к релизу S.T.A.L.K.E.R.'а, даже и не подозревало, что в сравнительно небольшом лагере поклонников игр-аниме ждут другую игру, пусть не столь амбициозную и раскрученную, но от этого ничуть не менее любимую. Ведь "Сакура" — это не просто игра, это настоящий аниме-сериал, вобравший в себя элементы нескольких игровых жанров. Это нечто новое для большинства российских геймеров, и в то же время нечто до боли близкое и родное для каждого поклонника аниме.





Если вы, читающий эти строки, никогда прежде не слышали о серии Sakura Wars, то следующее известие наверняка будет для вас громом среди ясного неба — в этом году данному сериалу исполняется целых одиннадцать лет! Соответственно игра, которой я тут рассыпал столько комплиментов, вышла аж в 1996 году и по сегодняшним меркам совершенно не должна бы котироваться среди поклонников виртуальных развлечений. По большому счету, так оно и есть, и для тех, кто этого еще не понял, на всякий случай объясню: данный обзор, как и сама игра "Войны Сакуры", адресован исключительно любителям аниме. Если вы к таковым не относитесь, не смею больше задерживать — на других страницах газеты наверняка найдется много более интересных вам материалов.

Название локализованной версии: *Войны Сакуры*
Разработчик:
Overworks/Red Company
Издатель/Локализатор:
Sega/ Акелла
Системные требования: *Windows XP (рус), Pentium III 500 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видеокарта с поддержкой разрешения 640x480x16; DirectX — совместимая звуковая карта, 1.6 Гб места на жестком диске*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*

Что ж, думаю, со мной остались только "закоренелые" поклонники аниме и им сочувствующие. Тогда давайте, наконец, обратимся непосредственно к приключениям бесстрашных девушек-воительниц из театра Кагэкидан. Только для новичков, незнакомых с данной вселенной, сразу уточню: действие игры разворачивается в "альтернативной версии" Японии начала XX века. Национальные японские костюмы, мелодичная музыка, мечи катана... И здесь же — огромные паровые роботы, дирижабли, индустриализация — в общем, стимпанк в чистом виде.

Нашего подконтрольного зовут Итиро Огами. Мы знакомимся с ним в тот момент, когда он получает направление в театр Кагэкидан, штаб-квартиру Отряда Цветов, который Итиро предстоит возглавить. На этот почетный пост Огами назначен не просто так — совсем недавно у него проявились серьезные паранормальные способности. А псионикам прямая дорога в ряды пилотов "Кобу" — огромных паровых роботов, защищающих столицу от посягательств сил тьмы.

Да вот незадача — пси-способности ведь невозможно развить, они либо есть, либо нет. И лейтенант Итиро Огами, прибыв на базу Отряда Цветов, с удивлением обнаруживает, что командовать ему предстоит не группой обученных боевиков, а стайкой молодых легкомысленных девушек-актрис, одна из которых вообще еще совсем ребенок! К тому же, все его новые воины — невероятно избалованные особы, постоянно требующие внимательного и вежливого обращения. И как с такими идти в бой?..

Уже самый первый заставочный ролик навсегда покоряет сердце любого поклонника аниме. В самом деле, создается ощущение, что смотришь полноценный мультсериал. Идеально прорисованные персонажи, героическая музыка, яркие красочные картинки — прямо сказка, а не игра. Причем стилизация под мультики сопровождает нас на протяжении всего приключения. Вместо привычных миссий нам предлагаются "серии", каждая из которых обладает собственным сюжетом. Найдется место и трагическим, и забавным историям. Кроме того, в каждом эпизоде в обязательном порядке присутствуют мультипликационные вставки и ролики-анонсы "смотрите в следующей серии".

На первых порах геймплей Sakura Wars очень сильно напоминает симуляторы свиданий. Все, что от вас требуется — просто бродить по комнатам театра и общаться с девушками, стараясь быть при этом максимально вежливым. Болтать придется много, и учтите, отвечать почти всегда нужно в темпе — время на ответ ограничено, и если вы не успеете выбрать один из предложенных вариантов ответа, ваш герой просто промолчит. В некоторых ситуациях лучше всего так и поступить, но такие случаи — редчайшие исключения, которые только подтверждают основное правило игры: молчунов здешние девушки не любят.

В общем-то, это все, что нужно знать об этой составляющей Sakura Wars. Добавлю лишь, что прорисованы героини великолепно, что совсем не удивительно — в конце концов, это же аниме.

Не забыли разработчики и о квестовой составляющей. В наше безраздельное распоряжение предоставлен весь театр Кагэкидан, хотя особо здесь не развернешься — никаких сложных заданий не предусмотрено, весь квест ограничивается поиском девушки, с которой в данный момент нужно переговорить.

Иное дело — Заброшенный Дом, специальная квестовая локация, на которую вы попадете к середине игры. Вот здесь и побегать придется, и голову поломать, хотя сомневаюсь, что и она сможет поставить в тупик опытных квестовиков.

Но в целом, хлопот у Огами-сан и без того будет выше головы — капризам девушек потакай, ночные обходы театра совершай, на свидания ходи — во всей этой суматохе недолго и о работе позабыть. А силы зла, между тем, не дремлют — и вот уже воздух раскалывает первый сигнал тревоги. Команда собирается на краткий брифинг, во время которого Большой Начальник — генерал-лейтенант Енеда — обрисовывает текущую ситуацию. Девушки разбегаются по своим боевым машинам, и через несколько секунд Отряд Цветов уже полностью экипирован и готов к битве.

И вот здесь игра снова меняет жанр. Полное 3D, тяжело шлепающие по карте фигурки паровых роботов, стационарные орудия противника, издалека обстреливающие вашу семерку бойцов, и стальные монстры, грозно марширующие навстречу, — да, похоже, битва будет жестокой. Особых графических прелестей ожидать не приходится (1996-й год, что ж вы хотите?), тем не менее, сражение затягивает буквально с первых секунд. Каждый воин обладает собственными умениями, одни роботы предпочитают расстреливать противника с расстояния, другие, размахивая катанами, кидаются в ближний бой (очень развеселил Кобу-каратист, регулярно выделывающий кульбиты аля Джеки Чан). Итиро Огами нужно беречь как зеницу ока. Потерю любой из девушек отряд как-нибудь переживет, но вот смерть командира автоматически вызовет на экран надпись game over в сопровождении предложения переиграть бой.

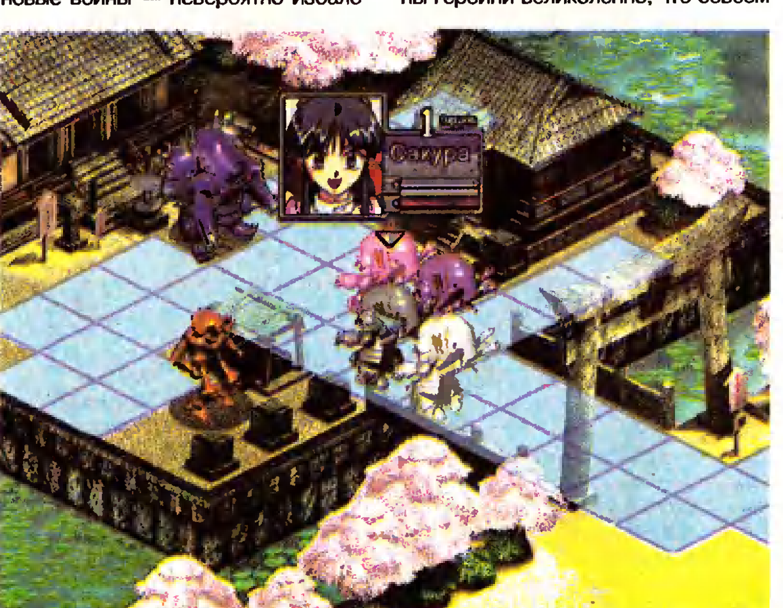
Самым забавным в Sakura Wars, на мой взгляд, является зависимость битвы от упомянутого выше "симулятора свиданий". Если вы весь день заботились только о себе, были грубы с девушками, многих расстроили, а некоторых и вовсе довели до слез — на свою команду особенно не надейтесь. Истерички, которых вы своими же руками и создали, будут сражаться вполсилы, явно мечтая поскорее покинуть поле боя. И наоборот — игрок, постоянно рассыпающий комплименты своим подопечным, в итоге получит в свое распоряжение банду свирепых тигриц, мгновенно рвущих на клочки любого, кто посмел косо взглянуть на их обожаемого командира.

Однако боевой настрой — еще не залог победы, очень многое зависит и от вашего полководческого гения. Построение отряда, возможности каждого из бойцов, особенности рельефа карты — все это вам придется учитывать, если, конечно, хотите одержать верх над порождениями тьмы. Элементы пошаговых стратегий, включенные разработчиками в игру, органично взаимодействуют с боевой системой, заимствованной прямиком из jrpg. За ход каждый их ваших воинов имеет право совершить два действия, причем среди них не должно быть однородных. Например, комбинации "передвижение+атака" или "атака+оборона" вполне допустимы, тогда как оборону и лечение в рамках одного хода задействовать не удастся — эти движения считаются однородными (лечить, кстати, можно не только себя, но и товарищей, простите, товарок). Еще одна интересная фишка носит название "боевой дух", и, по сути, аналогична состоянию "транс" из Final Fantasy. Шкала боевого духа находится прямо под шкалой "здоровья". При атаке противника уровень здоровья, естественно, падает, в то время как боевой дух, напротив, возрастает. Как только нижняя шкала заполнится, ваш подконтрольный окончательно придет в ярость и получит возможность выполнить "смертоносную атаку". Особенно умиляет спец-прием девушки по имени Мария — с диким криком "СНЭГУРОЧКА!" она обрушивает на металлические кости японских роботов лютые российские морозы. Однако не стоит забывать, что противник тоже не лыком шит, и смертоносные атаки в своем распоряжении также имеет (они, правда, есть только у боссов). Так что та же Мария, вовремя не заметив контратаки противника, рискует нарваться на столб огня или удар молнии.

Из прочих приятных бонусов хотелось бы отметить несколько мини-игр, к которым вы получите доступ за особенно вежливое обращение с девушками. Этих небольших забав в игре насчитывается всего восемь — по одной игре на каждую воительницу Отряда Цветов, плюс викторина помощника коменданта и тир (получите, если сводите Айрис в парк развлечений).

К сожалению, "Акелла" не смогла или не захотела сделать достойную локализацию этого замечательного проекта: Перевод текста отвратительный, персонажи очень часто несут форменную ерунду, а многие варианты ответов "викторины Аямэ" локализаторы вообще русифицировать не удосужились. Утешает только то, что "Акелла", по-видимому, постепенно учится на своих ошибках — переводом следующих частей будут заниматься поклонники Sakura Wars, досконально изучившие всю подноготную данной вселенной. Релиз второй игры сериала ожидается осенью-зимой сего года. Нам же остается запастись терпением и надеждой — может быть, хоть теперь локализация получится идеальной.

AlexS



РАДОСТИ

Интересный сюжет
Отличная рисованная графика
Увлекательный геймплей, органично сочетающий элементы симулятора свиданий, jrpg, пошаговой стратегии и квеста

ГАДОСТИ

Убогая локализация, в остальном — все прекрасно

ОЦЕНКА

9.0

ВЫВОД

Sakura Wars — замечательная игра и лучший подарок для любого любителя аниме. Недостатков у нее просто нет — все отлично, смело и необычно. Классика, "на раз" убирающая многие современные пустышки

Жанр: *RPG/RTS*
Разработчик: *Fireglow Games*
Платформа: *PC*
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видеокарта DirectX 9 с поддержкой второй модели шейдеров
Релиз: *2007 г.*



Игровые сериалы зарождаются по-разному. Можно вспомнить рождение Final Fantasy, когда "прощальный подарок" от разработчиков вдруг обернулся суперхитом и стал первым словом в истории, которая не закончилась до сих пор и по-прежнему продолжает приносить своим авторам хорошие деньги. Но бывает и так, что новую игру разработчики изначально позиционируют как основу для яркой и неповторимой вселенной. В таких случаях девелоперы не скупятся на рекламу своего детища, одаривают игроков тысячами красивых обещаний и то и дело ненавязчиво намекают на возможные в будущем сиквелы-приквелы.

Точная дата релиза амбициозного гибрида RPG и RTS под названием Stranger еще даже не определена, а разработчики игрушки уже совершенно не стесняясь говорят о полноценном продолжении и отдельной MMO-версии проекта. Они завалили Интернет громкими пресс-релизами и провокационными интервью, в которых то и дело мелькают словосочетания "особенная игра", "уникальный проект", "великолепная картинка" и "фанатам жанра понравится". Не ограничиваясь одними обещаниями, они подкрепили свои слова полчищами скриншотов, несколькими первоклассными геймплейными видеороликами и демо-версией, которую любой желающий совершенно свободно может скачать с официального сайта проекта (www.stranger-game.com, "весит" демка 322 Мб).

Создается впечатление, что команда Fireglow ни капли не сомневается в успехе своей игры. Но так ли хорош Stranger, как его малюют?

Свой среди чужих, чужой среди своих

Действие Stranger разворачивается в фэнтезийном мире, правят в котором магия и сталь. Главных героев трое, и все они — чужаки здесь (отсюда и название игры). Steiger, Kagar и Mordlock — изгнанники, покинувшие свои миры, начисто забывшие о своем прошлом (остались лишь смутные воспоминания о наказании за преступления), великие воины, обладающие различными боевыми навыками. Steiger, к примеру, мастер ближнего боя, отличный стрелок и неплохой маг-лекарь. О двух других на данный момент известно очень мало. Могу сказать лишь, что Mordlock — берсерк и жестокий убийца, не знающий пощады в бою, а Kagar — прирожденный воин, никогда не бросающий друзей в беде. Играть нам придется за всю эту разношерстную компанию — в процессе игры будем переключаться между персонажами, а во второй половине приключения воины встретятся и объединятся в команду.

О подробностях сюжета Stranger разработчики скромно умалчивают, отмечая лишь, что сторилайну было уделено очень большое внимание. Перипетии этой увлекательной истории раскроются перед нами постепенно: от миссии к миссии мы будем узнавать все больше о наших героях и о странном мире, в котором они волею судьбы оказались, — и все же самый главный сюрприз ожидает нас только в финале.

Но если о сюжете своего нового проекта ребята из Fireglow предпочитают особенно не распространяться, об игровом мире они рассказывают долго и с удовольствием. Согласно их откровениям, вселенная Stranger состоит из двух больших уровней. Первый — это темные и мрачные подземелья, населенные монстрами, наполненные загадками и сокровищами. В этом мире плохие условия для жизни, поэтому обитатели поверхности спускаются сюда, как правило, ненадолго. В основном здешние пещеры и лабиринты населяют монстры, нападающие на все живое. Однако жители верхнего мира, несмотря на опасность, продолжают упрямо лазить под землю! О том, что их там привлекает, прочитаете ниже, пока же скажу, что в подземелья можно попасть несколькими путями — в распоряжении отважных искателей приключений будут специальные тоннели, лифты и магические телепорты. На самом деле, в мир пещер и темных коридоров спускаться придется достаточно часто — разработчики позаботились о том, чтобы в каждой миссии была как минимум одна подземная карта, а некоторые задания вообще целиком будут проходить в "андеграунде".



Однако и на поверхности тоже найдется чем заняться. Верхний мир разительно контрастирует с подземельями — он полон жизни и света, здесь обитают вездесущие монстры и разумные расы. Причем, если вы надеетесь увидеть в Stranger классические фэнтезийные народы, вынужден вас огорчить. За высокомерными эльфами, суровыми гномами и кровожадными троллями — к последователям дедушки Толкиена, расы Stranger создавались с нуля специально для этой игры. Смелые охотники из Hasskora, подлые двуличные убийцы из Kradlaug или рыцари Bolperid — представители этих кланов ничуть не менее воинственны, чем классические фэнтезийные расы.

Вообще, война во вселенной Stranger — каждодневная реальность, ей служат магия и боевые навыки народов верхнего мира. Для нужд армии приручаются и некоторые дикие животные — ролики демонстрируют нам "кавалеристов", лихо раскатывающих на огромных пауках. От таких всадников не защитят даже самые высокие крепостные стены, ведь пауки легко взбираются по вертикальным поверхностям. В то же время, дикие пауки могут стать серьезной угрозой для ваших солдат или для вражеских воинов (монстрам ведь все равно, кого кушать). Я своими глазами видел, как группа этих огромных насекомых уничтожила в подземельях небольшой отряд искателей приключений — монстры атаковали воинов прямо с отвесных стен! Однако зоопарк Stranger одними пауками не исчерпывается, в игре вам встретится много разных тварей. Часть из них плавает, другие летают, третьи бегают — думаю, на недостаток чудовищ игрокам жаловаться не придется.



RPG или RTS?

Разработчики Stranger с самого начала планировали сделать свой проект смесью RTS и RPG. Первый из этих жанров подарил игре масштабные батальные сцены, богатый выбор разнообразных юнитов, развитую экономическую модель, а также широкие возможности для тактического и стратегического планирования. Второй поделился яркими, запоминающимися главными героями (каждый из которых обладает собственными уникальными особенностями), системой развития персонажей, отлично проработанным сюжетом, возможностью выбора квестов — кроме главных сюжетных заданий игроку будет доступно множество необязательных, второстепенных квестов. И все это было тщательнейшим образом пересмотрено, сбалансировано и увязано в сложную систему, которую разработчики уже называют идеальной.



Элементы стратегий и ролевых игр будут сопровождать вас на протяжении всей игры, одно без другого здесь практически не встречается. К примеру, вы хотите набрать в свою армию новых воинов. Просто взять и заказать в казармах "20 штук солдат" не получится: вам нужно сначала собрать воинов, а затем заниматься их подготовкой для того, чтобы получить в итоге именно те войска, которые вам нужны, будь то кавалеристы, стрелки или тяжеловооруженные рыцари. Развиваясь, юниты приобретают новые навыки — благодаря этому стратегия и тактика сражений постоянно модифицируются. Планируя битву, придется учитывать не только особенности рельефа и возможности своих и вражеских юнитов, но и степень подготовленности солдат — иначе может получиться так, что один хорошо прокачанный отряд пехотинцев легко и непринужденно сровняет с землей табун ваших всадников, идущих в атаку на пауках.

Впрочем, кто сказал, что всю игру придется демонстрировать полководческие таланты? Найдется место и небольшим "геройским" квестам, во время выполнения которых ваш персонаж вместе с пятью-шестью соратниками, а то и вовсе в одиночку, сможет показать супостатам удаль богатырскую. Чаще всего аренами для таких схваток послужат подземные локации — в узких тоннелях все равно многочисленной армии развернуться негде, а под землю так или иначе спускаться придется. Ведь именно в подземельях наиболее часто встречаются главные сокровища вселенной Stranger — магические кристаллы, обладать которыми стремятся все живые существа этого мира. Монстры и враждебные разумные расы — очарование магии притягивает всех, так что под землей постоянно кипят небольшие, но очень жестокие сражения.

Кристаллы — основной ресурс игры, именно на них держится вся игровая магия. Залежи этих "волшебных камушков" образуют магические поля, причем, чем больше кристаллов лежит в земле, тем мощнее такое поле. Следует учесть, что магические поля различаются по типу образуемой магии — к примеру, поле, которое полыхает агрессивным красным цветом, вырабатывает атакующую магию, а кристаллы, переливающиеся оттенками зеленого, образуют магию исцеления. Существуют и смешанные поля, одновременно вырабатывающие волшебство разных типов.

Однако само по себе поле не оказывает никакого магического воздействия — для того чтобы преобразовать его энергию в сокрушительный удар по солдатам врага или в защитное заклинание, необходимы маги. Волшебники являются полноценными боевыми единицами в армиях вселенной Stranger. Кроме того, магическими способностями обладают многие другие юниты, все три главных героя и даже некоторые виды монстров. Бой с применением волшебства — прекрасное и завораживающее зрелище.

Да и сама по себе игра безумно красивая. Специально для Stranger был разработан совершенно новый графический движок, использующий все современные графические технологии. Спецэффекты, динамическое освещение, тени, отражения, а также высокая детализация объектов карты и персонажей — все это ждет вас в новой игре от Fireglow Games. Великолепная картинка будет сопровождать вас на протяжении всего приключения, каждая карта, будь то мрачные подземелья, заснеженные равнины или безмятежная водная гладь, сделана старательно и с любовью. Повинуясь вашему желанию, камера воспаряет в небеса, демонстрируя вам масштабную панораму сражения, или же камнем падает вниз, чтобы сфокусироваться на ратных подвигах одного отдельно взятого персонажа. Stranger красива — с этим спорить не приходится.

Выше я уже писал о том, что Stranger — это только первый шаг, костяк для создания большой игровой империи. Уже анонсирована полноценная MMORTS на основе Stranger, кроме того, в планах у студии-разработчика создание сиквела. Одним словом, на наших глазах зарождается новая вселенная — интересно будет понаблюдать за ее судьбой.

AlexS

АНОНС

Тургор

Что нам стоит мир построить...

Название в оригинале: *Тургор;*
Жанр: *симулятор выживания в условиях "мертвой среды" (survival adventure);*
Разработчик: *Ice Pick Lodge;*
Издатель в СНГ: *Новый Диск;*
Дата выхода: *2007-й год.*

..."Мор. Утопия", загадочная и неестественная, как улыбка Джоконды, не походила на олимпийского атлета. Она без стыда демонстрировала публике изъяны: одутловатое лицо — убогую графику; тщедушное тельце — "почтовый" геймплей... Однако не скрывала и главного — огромнейших размеров душу, впитавшую все лучшее, чем могли наделить ее создатели. Именно за душу-то ее и полюбили. Короновали. Возвели в хиты.

Как оказалось, не зря. Вдохновленные успехом, разработчики из Ice Pick Lodge не остановились на покоренной высоте, анонсировав "Тургор". Точки соприкосновения нового проекта с "Утопией" немногочисленны — таинственный норов сюжета, пышущий сюрреализмом арт; да и место действия обеих "пьес" — открытые миры с легким шизоидальным привкусом... В остальном же — свежие идеи, новый стиль, собранный с нуля движок.

На задворках преисподней

Жизнь за чертой смерти... Вопрос о "путях души" терзал многострадального человека с незапамятных времен. Отсутствие ответов давало волю воображению, а страх перед неведомым порождал сказки, легенды и даже религиозные доктрины. Но что примечательно — в каждой из небылиц, даже самой мрачной, теплился отпечаток надежды. Homo sapiens уповал, верил в то, что за "крайней чертой" существует Мир — лучше, правильнее, справедливее...

"...А если не лучше? Не правильнее? Не справедливее?" — бурлила мысль в "котелках" философов из Ice Pick Lodge, — "Вдруг иной мир окажется нелогичным, несуразным, далеким пониманию рассудка? Что тогда? Впрочем, стоп... В условиях эпидемии выживать мы уже научили. Почему бы теперь не подготовить игрока к враждебному параллельному миру?" Очевидно, в таких размышлениях и родилась идея Промежутка — "новой Мекки" неупокоенных душ. Сказать, что пространство Промежутка неадекватно, малопонятно и агрессивно — значит промолчать в тряпочку. Каждый попавший сюда "счастливчик" вынужден вести беспрестанную борьбу за жизнь — Лимфу Цвета — магическое вещество, чудо-эссенцию, способную оживить мертвое, либо, наоборот, убить. Единственную нашу цель диктует дарвинизм — выжить, остаться в здравом уме и вырваться за границы проклятого места.



Тургор. Антиутопия

Размеры игрового пространства неизвестны, однако мир невелик, и это не секрет. В противовес количеству локаций обещают небывалую "гибкость" — Промежуток отреагирует на каждый запущенный игроком камушек, как поверхность осеннего пруда в штиль. "Восприимчивость" ирреальной вселенной проявится всюду: начиная с мелочей (например, оживленные деревья плодоносят Лимфой) и заканчивая сюжетными перипетиями (отсутствие событийного "монорельса" — одна из обещанных плюшек игры).

Во время странствий по виртуальному "тартару" игрока ожидает знакомство с NPC — очаровательными Сестрами и жутковатым Братством Охотников, внешний облик вторых воистину ...гм... оригинален — странная помесь фантастической механики и живой плоти... Безмолвные хранители местного закона, Братья почитают Промежуток как дом родной; поэтому не желающим ссоры с Братством приходится повиноваться "правилам общежития" (которые разработчики вывесили на сайт в качестве небольшого пре-материала): не "разбазаривай" лимфу, не шепчись с чужими Сестрами и... не зови Промежуток Адом etc. Разумеется, нам на пути к лучшей жизни придется эти заповеди преступить...









Профессия — чудотворец

Как окрестили Тургор разработчики, это survival adventure — помесь экшена, квеста и взаимодействия с NPC. Плюс в эмбриональном состоянии присутствует и ролевой элемент: полдюжины красных линий отображают жизнеспособность нашего протеже подобно "голоду", "инфекции" или "усталости" в "Мор".

Экшен... Пользоваться в ином мире огнестрельным оружием — моветон, поэтому доведется осваивать магию. Основы местного спеллкастинга заимствованы из Arx Fatalis: зажав кнопку мыши, вручную вычерчиваем необходимый Знак. Суеты самого Arx (когда игрок в пылу боя силился изобразить заклинание, не "забитое" на клавишу быстрого доступа) удалось избежать. В официальном трейлере демонстрируется, как в процессе чудотворной клинописи замедляются секунды (активируется Slo-mo). Если коммуникации не ограничены убогим dial-up'ом, рекомендую ролик скачать (http://www.tension-game.com/files.html — для общего ознакомления; там же можно оценить "моторчик" игры и полюбоваться на motion-capture-лебединые-па-Сестры).

Диалоги... Таковых обещают немного — в разы меньше, чем в "Утопии". Фанатов этот факт если не огорчает, то уж точно настораживает. Вполне разумные опасения, особенно учитывая то, чем "цеплял" дебютант Ice Pick Lodge... Верно, господа. Литературным текстом. Именно текст превращал вакуум бумажного мира в содержательную, насыщенную событиями интерактивную книгу — слова вселяли в статистов душу, даровали курьерским забегам зернышко смысла. Увы, на каком-то этапе "Мор" начинал прикрываться диалогами, как фиговым листиком, и поразить воображение играющего было уже нечем... Поэтому с позиций оптимиста — уменьшение количества букв — это не обеднение литературной базы, а подвижки в сторону сбалансированного геймплея.



В груди Тургора, по словам Ice Pick Lodge, бьется вполне "современный движок". Оговорюсь, что обожаемое геймдейверами слово "современность" не следует трактовать как претензии на лавры Crysis'а. Разочаруетесь... Добротная же внешность и поддержка новомодных next-gen "фишек" — да, это присутствует. За физику отвечает движок на базе популярного AGEIA PhysX! В вышеупомянутом трейлере видно, как поверженная ...эээ... птичка (помесь летучей мыши и бегемота) уходит в пике аккурат по законам И.Ньютона.

В томительном ожидании

Приятно, что алхимики из Ice Pick Lodge не сменили производственный репертуар — воображение по-прежнему бьет фонтаном, генератор виртуальных миров дымит от натуги; а буровая платформа идей (кстати, тот самый "Ice Pick":)) исправно функционирует, ежесуточно добывая из недр подсознания свежие мысли.

Вывод? Делаем пальцы крестиком и дружно дожидаемся нового хита...

МХХ



виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 6.06.2007 г. в 20.00.

Тираж 27 244 экз. Цена договорная. Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 2965.

П 2 3 4 5 7 8 9 10 11 12
М 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12